

La llamada de
CTHULHU™

EL REINADO DEL TERROR

LAS SOMBRAS DE LOS MITOS ENTRE LOS HORRORES DE LA REVOLUCIÓN



Mark Morrison
con Penelope Love, James Coquillat
y Darren Watson

EDGE
STUDIO





EL REINADO DEL TERROR

LAS SOMBRAS DE LOS MITOS ENTRE LOS HORRORES DE LA REVOLUCIÓN FRANCESA

Autor: Mark Morrison

Textos adicionales: Penelope Love, James Coquillat y Darren Watson

Desarrollo y edición: Mike Mason

Desarrollo adicional: Michael O'Brien y Rick Meints

Ilustración de portada e ilustraciones interiores: Victor Leza

Ilustración de contraportada: Delphes Desvoivres & Denys Corel

Cartografía: Stephanie McAlea y Olivier Sanfilippo

Diseño y dirección artística: Nicholas Nacario

Diseño del libro: Michal E. Cross

Revisión: T. R. Knight y Doug Bailey

Editor de la línea La llamada de Cthulhu: Mike Mason

Gestión de licencias de Chaosium: Daria Pilarczyk

Traducción: Maite Madinabeitia

Revisión: Alejandra González y César Bernal Prat

Ilustraciones adicionales: Antonio Maínez

Localización y diseño adicional: Carlos G. Q. y Edge Studio

EDGE
S T U D I O



Acerca de esta aventura

El Reinado del Terror es un capítulo secreto enmarcado en la campaña *Horror en el Orient Express*. Ha visto la luz gracias a la colaboración de cuatro patrocinadores que apoyaron el proyecto con el nivel de recompensa «One Night at Gen Con» (Una noche en las Gen Con) en la campaña de *Horror on the Orient Express* impulsada en la plataforma Kickstarter. La aventura se jugó por primera vez el viernes, 16 de agosto de 2013, en un vagón de tren restaurado en el hotel Crowne Plaza de Indianápolis gracias a Jeff Carey.

Dedicatorias

A Jason, Tom, Thomas y Travis. Siempre nos quedará París (¡tirad COR!).

Aclaración a los créditos

Este escenario ha sido creado por Mark Morrison. Los antecedentes de los investigadores, las pistas que llevan hasta Dietrich Zann, París 1789: La vida cotidiana y los cuadros con información histórica son obra de Penelope Love. Darren Watson ha contribuido con la sección Ley y orden durante la Revolución, la cronología de la Revolución y las nuevas ocupaciones para los investigadores. James Coquillat ha añadido ocupaciones adicionales, la sección sobre las clases sociales y el grueso de la bibliografía (al que luego se añadirían apuntes de Darren y Mark).

Las ideas para aventuras son una contribución de James Coquillat (*La cosa de la Bastilla*, *A sangre fría*, *La página ensangrentada*, *El enfermo imaginario*, *Ratones de biblioteca*), Darren Watson (*Piezas de colección*, *El juego de los trileros*, *¿Quién teme a la oscuridad?*) y Penelope Love (*El laboratorio de Antoine Lavoisier*).

La imagen de Fenalik fue registrada en 2016 como diseño de Delphes Desvoivres/infografía de Denys Corel, y se ha empleado con su permiso.

El Reinado del Terror incluye personajes y elementos extraídos de *Horror en el Orient Express*, creados por Geoff Gillan, Nick Hagger, Christian Lehmann, Penelope Love, Oscar Rios, Richard Watts y Lynn Willis. El plano de la mansión de Fenalik está basado en el trabajo de Dean Engelhardt.

Agradecimientos

A Rick Meints, a los participantes en las pruebas originales y a los patrocinadores de Kickstarter que nos ayudaron a hacer realidad esta aventura:

- Jason Donahue, que jugó como Thierry Renault.
- Thomas Lynch, que jugó como Michel Beaumains.
- Tom Bockert, que jugó como Jean Dupois.
- Travis Henson, que jugó como Christophe Pressi.

Al resto de las personas que participaron en las pruebas: Euan Buchanan, Simon Keane, Christian Moura, Mark Thomas, Ryan Phelan, Ben Turner, Jason Bulmahn, James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Daniel Bower, Vincent Chau, Jackson Heenan, Natasha Hirt y Alex Smiles.

Se recomienda usar este suplemento con el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* (7ª edición), disponible por separado.

Esta obra es un trabajo de ficción. El libro incluye descripciones de lugares, sucesos y personas reales que podrían no ser presentados con exactitud y conformidad a la naturaleza real de estos lugares, sucesos y personas, reinterpretados a través de la lente de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, o a los habitantes de ningún lugar descrito. Todos los elementos se utilizan como base de ficción para relatos inspirados en la imaginación de H. P. Lovecraft y de otros escritores de horror sobrenatural.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro para fines personales o beneficio corporativo por medios fotográficos, electrónicos u otros medios de recuperación de la información.

Reign of Terror © 2017 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El Reinado del Terror © 2021 Edge Studio - Asmodee Group. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2020 Chaosium Inc. *Pulp Cthulhu* © 2016–2020 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. *Pulp Cthulhu* es una marca comercial de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Publicado por Edge Studio - Asmodee Group - 1 Rond-Point de Flotis, 31240 Saint-Jean - France. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

EAN : 8435407628182

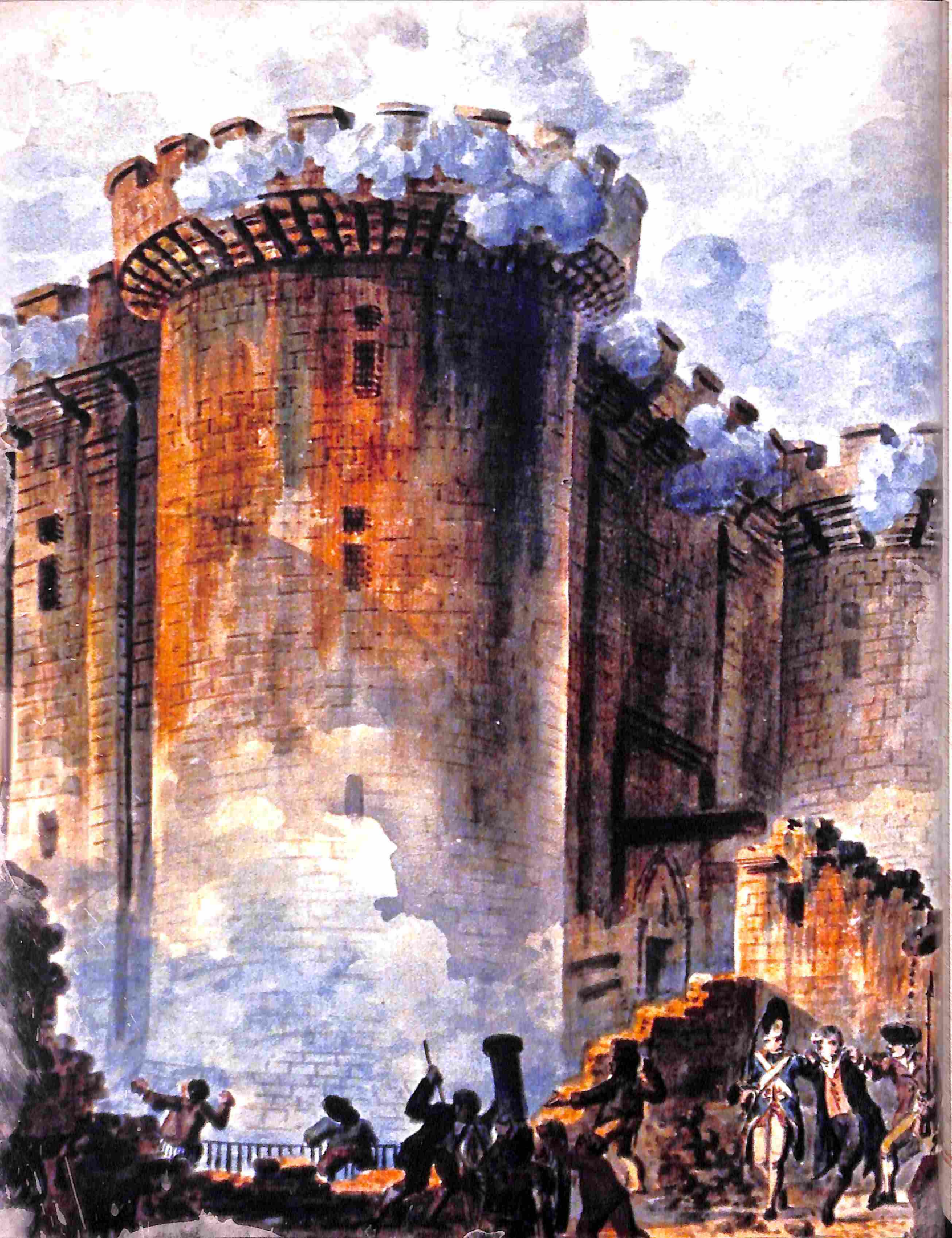
Publicado en 2021 por Edge Studio

Impreso en Lituania

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	7
Prólogo	7
Información para el Guardián	8
Cómo utilizar esta aventura	8
<i>Caja: Notas sobre la coherencia narrativa</i>	11
París 1789: La vida cotidiana	11
<i>Caja: La rutina de París</i>	12
<i>Caja: El valor del dinero</i>	14
Los investigadores	15
El ejército	16
Dramatis personae	18
Primera Parte: 1789	21
Introducción para los jugadores: Prólogo de 1794	21
<i>Caja: El hombre de la carreta</i>	21
Escena inicial: El cementerio	23
<i>Caja: Ça ira</i>	23
<i>Caja: Gastar puntos de Suerte en aventuras independientes</i>	24
Asesinato en la imprenta	27
Versalles	29
Rumores entre la aristocracia	32
Poissy	35
La mansión	36
La velada de los horrores	38
<i>Caja: La entrada al sótano</i>	41
<i>Caja: Rumores de revolución</i>	42
El plan de ataque	42
El registro	45
El asalto	46
<i>Caja: Fenalik: Nota sobre la coherencia narrativa</i>	48
<i>Caja: Una opción arriesgada</i>	50
Rumbo a la Revolución	50
<i>Caja: Investigadores de reserva</i>	51

Interludio: La Revolución	56
<i>Caja: La Marsellesa</i>	57
Segunda Parte: 1794	59
<i>Caja: De 1789 a 1794</i>	59
El destino de los investigadores	59
<i>Caja: La plaga blanca</i>	61
Información para el Guardián	62
<i>Caja: ¿Cinco años de experiencia?</i>	62
Escena inicial: Junio de 1794	63
París durante los días del Terror	64
Entrevista con el gul	67
<i>Caja: ¿Y si los investigadores no siguen a Guillaume?</i>	67
Ley y orden durante la Revolución	68
Tras la pista de Rigault	71
<i>Caja: El vacío supremo</i>	75
En busca de Dietrich Zann	76
<i>Caja: Louis Julien Simon Héron, el perro de presa de Robespierre</i>	77
Un enfoque directo	78
<i>Caja: El espía enano</i>	80
<i>Caja: Un recital público</i>	84
La guillotina	84
Conclusión	86
Apéndices	90
Apéndice A: Personajes y monstruos	90
Apéndice B: Cronología y bibliografía	97
Apéndice C: Ocupaciones	103
<i>Caja: Dinero, propiedades y Precios</i>	107
Apéndice D: Ideas para aventuras	108
Apéndice E: Ayudas de juego	114
Investigadores pregenerados	120
Índice	126
Biografía de los autores	128



INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a la Revolución francesa...

UNA ÉPOCA DE REVUELTAS, INTRIGA Y HORROR EN UN PAÍS DIVIDIDO. Mientras los ricos disfrutaban de sus paseos al aire libre y los privilegios que les concede la fortuna, los pobres no tienen una hogaza de pan que llevarse a la boca. Mientras la familia real y sus aduladores cortesanos pasan el día entre los muros de un palacio, las masas oprimidas sobreviven a duras penas entre el barro y la suciedad. Aquí, donde la rabia y la ira alzan sus voces en contra de la injusticia, prenderá la chispa que unirá al pueblo para expulsar las tinieblas del Antiguo Régimen en busca de un mañana en el que brille la esperanza. No obstante, esas mismas ilusiones quedarán envenenadas con la llegada del alba, y de ellas nacerán los días del Terror.

El Reinado del Terror es una aventura en dos partes que se desarrolla durante la Revolución francesa, en 1789 y 1794 respectivamente. Puede jugarse como una breve campaña independiente o como interludio histórico para la campaña *Horror en el Orient Express*.

Como aventura independiente, este libro aporta una historia en dos partes, así como toda la información histórica necesaria para que el Guardián pueda dar vida a los días de la Revolución. Junto con nuevas ocupaciones para los investigadores y algunas ideas que le permitirán desarrollar aventuras adicionales, también encontrarás todos los elementos necesarios para prolongar la partida y construir una campaña más larga e inmersiva.

Como parte de *Horror en el Orient Express*, este libro se convierte en una ayuda de juego con vida propia, emocionante y llena de acción. Los jugadores se trasladarán a la época en la que el abominable conde Fenalik se encontraba en la cúspide de su poder, introduciendo una nueva perspectiva a la campaña principal.

Este suplemento incluye seis investigadores pregenerados y listos para usar, una cronología detallada de los acontecimientos que tuvieron lugar durante la Revolución francesa y exquisitos mapas a todo color de París, Versalles y otras ubicaciones de interés, así como una selección bibliográfica para obtener más información acerca de la época.

La primera parte de la historia tiene lugar en 1789. Rodeados por los primeros estallidos de la Revolución, los investigadores deberán

descender a las catacumbas de París y hacer frente a las tribulaciones de la vida cortesana, donde el libertinaje y la crueldad dan vida a sus propios horrores. La segunda parte los trasladará a la época del Terror de la Revolución, donde se verán inmersos en una conspiración en la que espías y dobles agentes dan caza a cualquier elemento que pueda desestabilizar el Nuevo Régimen. Atrapados en medio del caos y los peligros que asolan París, los investigadores deberán encontrar el modo de detener una pesadilla que podría sumergir a Francia y al resto de Europa en la más absoluta oscuridad.

La muchedumbre se apiña pidiendo sangre en respuesta al chasquido incesante de la infame guillotina...

PRÓLOGO

La historia de *Horror en el Orient Express* se extiende a lo largo de varios siglos. Entre todas las aventuras que la componen, *El Reinado del Terror* es la que más libertades históricas se toma, puesto que introduce la presencia de los Mitos en el corazón de la Revolución francesa.

Por supuesto, esto no es más que simple y llana merde.

Esta barbaridad solo puede comprenderse en el contexto de lo que comenzó siendo una aventura secreta. A pesar de todas sus transgresiones, es una inestimable fuente de diversión y ayuda a comprender los acontecimientos que asolaron París en 1789, aderezada, eso sí, con grandes dosis de imaginación y dudosas licencias artísticas.

La Revolución francesa fue el origen de lo que hoy en día entendemos por democracia. Las razones por las que degeneró en el Terror son complejas, tristes y ante todo humanas. Desde aquí querría disculparme ante el recuerdo de todos los hombres y mujeres que defendieron la libertad y murieron por ella. Asimismo, quiero pedir perdón a todas aquellas personas, mucho más numerosas, que se encontraron en el lugar equivocado en el momento equivocado.

Mark Morrison, Marzo de 2017

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

¡Atención, información relevante sobre la trama! Esta aventura incluye personajes y acontecimientos cruciales para el desarrollo de *Horror en el Orient Express*. Si tienes intención de participar en dicha campaña como jugador, **no sigas leyendo**.

El Reinado del Terror es una aventura histórica en dos partes, ambientada antes y durante la Revolución francesa. La historia se inicia en 1789 (Primera Parte) y concluye durante los últimos días del Terror (Segunda Parte).

El conde Fenalik es el preferido de la corte de Luis XVI: organiza magníficas fiestas, goza del favor de María Antonieta y es el más devoto de los monárquicos. También es un vampiro inmortal en posesión del Simulacro de Sedefkar, un misterioso artefacto que le permite caminar bajo la luz del sol, así como cazar entre la indolente aristocracia y el aterrado populacho de París. Fenalik se encuentra en la cúspide de su poder y cree que es invulnerable. Considera que el repentino interés por la representación popular en el gobierno es algo impensable, por lo que persigue durante la noche a aquellos que alzan sus voces a favor de la plebe y en contra del rey.

Lucien Rigault, el físico de la corte, envidia el poder de Fenalik y sospecha que algo turbio se oculta bajo la influencia que ejerce sobre la reina. Con la ayuda del capitán Louis Malon, un buen amigo, decide vigilar al aristócrata con la esperanza de encontrar pruebas que dejen al descubierto sus infames actos. La oportunidad se presenta cuando una familia es asesinada en su propia imprenta y el capitán Malon envía a sus hombres para que le informen del crimen. Este grupo estará formado por los investigadores, cuyo destino será hundir a un monstruo... para ayudar a ensalzar a otro.

Cómo utilizar esta aventura

El Reinado del Terror puede jugarse de varias formas:

- ⑨ Como *flashback* histórico de *Horror en el Orient Express*, campaña ambientada en 1923. Encontrarás todos los detalles al respecto en la siguiente sección, **Horror en el Orient Express**.



- ⑨ Como aventura independiente al margen de la campaña en la que se enmarca. Aportará dos o tres sesiones de juego llenas de emoción.
- ⑨ Como parte de una campaña ambientada en el siglo XVIII desarrollada por el propio Guardián. El material histórico que contiene este suplemento puede servir de inspiración para añadir nuevos capítulos a la aventura... siempre y cuando alguno de los investigadores logre sobrevivir, claro.

HORROR EN EL ORIENT EXPRESS

El Reinado del Terror puede jugarse como parte de la campaña *Horror en el Orient Express*. Este episodio trasladará a los personajes al momento clave de 1789 en el que Fenalik pierde el Simulacro de Sedefkar. Como consecuencia, perderá asimismo el favor de la corte y será encerrado en el manicomio de Charenton. La aventura concluye con los incidentes, aún más tenebrosos, que tendrán lugar en 1794 como consecuencia de su caída.

GRABADO A FUEGO

Al tratarse de un suceso histórico en el marco de una campaña más amplia, los acontecimientos centrales de la aventura tienen un desenlace predeterminado. Para que las líneas narrativas de 1789 y 1923 concuerden, deben respetarse las siguientes condiciones:

- ⑨ El conde Fenalik debe enloquecer y ser ingresado en el manicomio de Charenton.
- ⑨ El Simulacro de Sedefkar debe romperse y el brazo izquierdo debe quedar perdido entre las sombras del sótano de los horrores del conde.
- ⑨ El capitán Louis Malon debe sobrevivir al asalto de la mansión para que pueda escribir su diario. A partir del 13 de junio, su destino queda en manos de la Revolución.
- ⑨ El gul que antaño fuera Guillaume debe sobrevivir, puesto que reaparece en 1923 y en las Tierras del Sueño. Incluso en caso de que muera, su cuerpo podría desvanecerse misteriosamente en cuanto los investigadores se den la vuelta.

Se espera que los jugadores disfruten siendo testigos de excepción de estos acontecimientos históricos. Si intentan cambiar la historia, el Guardián debe intervenir y apelar a su sentido de la coherencia narrativa.

También es posible que los investigadores conozcan parte de la trama de esta aventura, puesto que se describe a grandes rasgos en las ayudas de juego que se entregan a los jugadores a su paso por París en 1923. A diferencia del resto de los escenarios históricos que forman parte de la campaña, *El Reinado del Terror* incluye un segundo acto que tiene lugar una vez que la historia oficial ha concluido. Aunque no quede constancia de estos acontecimientos, cinco años después de la caída de Fenalik, los investigadores deberán salvar París de un monstruo aún más terrible. El destino final de los valientes soldados que se enfrentan a esta amenaza en 1794 aún no está escrito.

INTRODUCCIÓN

INTEGRACIÓN CON LA CAMPAÑA DE 1923

Los acontecimientos que tienen lugar en *El Reinado del Terror* se describen a grandes rasgos en las ayudas de juego que se entregan a los jugadores en «A través de los Alpes», el Libro II de *Horror en el Orient Express*. Pueden encontrarse referencias a este episodio en: Del diario de *madame De Brienne*, (Ayuda de juego: París 1), Del informe del capitán Louis Malon (Ayuda de juego: París 2) y El diario de Lucien Rigault (Ayuda de juego: París 3).

El Guardián debe decidir cuál es el mejor momento para jugar esta aventura, puesto que *El Reinado del Terror* contiene numerosas pistas acerca de la verdadera identidad de Fenalik. Si los investigadores descubren antes de tiempo que se trata de un vampiro, esto alteraría el desarrollo de la campaña de 1923, ya que podrían deducir quién está siguiendo sus pasos por Europa y tomar precauciones en las que de otro modo no repararían. El Guardián puede evitar estas consecuencias disimulando la naturaleza vampírica del conde y haciendo que parezca un hombre poderoso con grandes aptitudes para la magia.

Tal y como sucede con el resto de los escenarios históricos de la campaña, los eventos se desencadenan cuando los investigadores

de 1923 encuentran un documento. Estas son algunas opciones para su descubrimiento:

- ⑨ Los investigadores encuentran una copia del diario del capitán Malon en la Biblioteca Nacional de Francia en 1923, tal y como se indica en las páginas dedicadas a París en *Horror en el Orient Express*. Aunque la aventura podría jugarse en ese mismo momento, supondría un largo interludio y revelaría de antemano lo que aguarda a los investigadores bajo el hogar de los Lorien en Poissy.
- ⑨ El diario del capitán nunca llegó a publicarse, pero Fenalik lo guarda entre sus pertenencias. Los investigadores pueden encontrarlo junto al Simulacro, por ejemplo, tras derrotar al conde a la salida de Sofía. Si el interludio histórico se juega cuando el vampiro ya ha muerto, los jugadores no recibirán información que pueda desvelar la trama. También es un buen punto para introducir un último *flashback* antes de encaminarse hacia el desenlace de la campaña en Constantinopla. Recomendamos esta opción.
- ⑨ Podría existir un segundo diario anónimo, escrito por uno de los investigadores de 1794. Además de cubrir los eventos

Ayuda de juego: Reinado 1

Informe del capitán Louis Malon

Hemos logrado lo inconcebible: el monstruo Fenalik ya no se encuentra entre nosotros. Sus abominables posesiones yacen ahora hechas trizas o han sido confiscadas en nombre de Su Majestad.

El asesino de Poissy no volverá a sembrar el terror; todo gracias a la labor de seis valientes que siguieron los pasos de esa diabólica criatura hasta su cubil. ¡Bendito sea el Altísimo! ¡Los soldados del ejército francés no temen alzarse en armas cuando llega el momento, y así se lo hemos hecho saber a esos necios de la policía!

No puedo creer que haya acabado, que haya funcionado, que algo bueno pueda brotar de este río de sangre. Y no puedo creer que estas pesadillas cesen algún día, pero condenarlas por escrito a una hoja en blanco quizás pueda ayudarme.

Todo cuanto expongo en estas páginas es cierto. Lo creas o no lo creas, esa no es mi elección, yo no tengo alternativa. Al igual que tampoco nos la dejó el capitán Malon cuando en junio de 1789 nos ordenó investigar aquellos asesinatos. Nuestro éxito le reportó grandes glorias, aunque a la larga solo sirvió para condenarlo.

Él nunca presencié el horror, el verdadero horror de todo aquello de lo que fuimos testigos, de todo aquello que nos vimos obligados a hacer. Intentamos explicárselo, pero prefirió ocultar la verdad tras un muro inexpugnable en lugar de enfrentarse a ella. Me pregunto si cambió de opinión antes de que la hoja de la guillotina cayera sobre su cuello. Ojalá hubiera sido el mío.

expuestos más arriba, narra los incidentes que tuvieron lugar cinco años más tarde. Una pequeña editorial publica el documento en 1923 en trágicas circunstancias, ya que poco después el responsable muere ahogado en el Sena y la mayor parte de las copias no vendidas se queman en un incendio. Es posible encontrar un ejemplar del volumen en cualquier librería especializada de las ciudades que atraviesa el Simplon-Orient Express. La librería de Odlika Knjiga en Vinkovci es una buena opción.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES DE 1923

Este libro incluye un documento alternativo que puede entregarse a los investigadores de *Horror en el Orient Express* en 1923 y que podría facilitar las labores del Guardián, la Introducción al informe del capitán Louis Malon (**Ayuda de juego: Reinado 1**, página 114, Apéndice E). Es una versión más escueta de la Ayuda de juego: París 2, que se entrega a los jugadores a su paso por la ciudad francesa en la campaña principal y contiene toda la información necesaria para que los investigadores completen el episodio en el que están inmersos en 1923, pero a la vez oculta ciertos detalles que solo se descubrirán a lo largo de *El Reinado del Terror*.

- ☉ Una vez concluido *El Reinado del Terror*, el Guardián puede entregar a los jugadores la versión completa del texto Del informe del capitán Louis Malon (Ayuda de juego: París 2).
- ☉ El Diario de un soldado anónimo (**Ayuda de juego: Reinado 2**, página 115 Apéndice E) puede utilizarse para iniciar *El Reinado del Terror* en un punto posterior de la campaña de 1923 haciendo que los investigadores encuentren el texto en un diario o libro.

Notas sobre coherencia narrativa

El Reinado del Terror presenta dos líneas temporales (1789 y 1794), que a su vez se relacionan con la línea temporal de 1923 en la que se desarrolla *Horror en el Orient Express*. El propio texto alertará al Guardián de los sucesos que son relevantes para conservar la coherencia narrativa en relación con eventos pasados o futuros.



PARÍS 1789: LA VIDA COTIDIANA

El centro de la ciudad, oscuro, denso y horrible, representa la época de la barbarie más vergonzosa.

—Voltaire

París es una de las ciudades más grandes de Europa, superada tan solo por Londres. Da cobijo a unos 600.000 habitantes y está salpicada de hermosos edificios. Sin embargo, es, en muchos sentidos, una ciudad en la que a nadie le gustaría vivir. Con la Revolución a la vuelta de la esquina, la ira, el sufrimiento, la injusticia y la desigualdad que darán vida al Terror pueden sentirse en el ambiente.

Las antiguas murallas se han derruido a lo largo del último siglo y han sido sustituidas por un nuevo muro neoclásico de paso obligatorio que no se ha granjeado precisamente las simpatías del pueblo. Construido por la Ferme Générale, compañía encargada de la recaudación de impuestos, se extiende a lo largo de casi 25 km con una altura aproximada de entre 4 y 5 metros. Sus 56 puertas ejercen a modo de barreras, donde los *fermiers généraux* se aseguran de que los artículos que entran en la ciudad pagan elevados impuestos, lo que aumenta de manera sustancial el precio del vino, la harina, la fruta y la verdura. Estas tasas triplican el precio de una pinta de vino, por lo que cientos de tabernas o *guinguettes* optan por abrir sus puertas al otro lado de la cerca fiscal y así evitan el pago de tributos desorbitados. Estos lugares son frecuentados por las clases trabajadoras y las clases medias.

Dentro del muro, las partes ricas de la ciudad destacan por la ostentación y el lujo. En el siglo XVIII se populariza la construcción de edificios y monumentos de estilo neoclásico, así como de amplios bulevares que pronto se convierten en el escenario de agradables paseos. El Neoclasicismo se inspira en los modelos de la arquitectura grecorromana y contribuye a dotar a las partes adineradas de la ciudad de un aspecto y altura uniformes. Las aceras son todavía una innovación reciente, por lo que solo se pueden encontrar en unos pocos distritos pudientes.

El centro de la ciudad abarca los alrededores de la isla de la Cité, un lugar oscuro, insalubre y sobrepoblado. Sus calles adoquinadas se retuercen formando caminos sucios y angostos, en los que los transeúntes se abren paso a empujones entre los carros, las carretas, los carruajes y los animales de tiro. La planta de los edificios es pequeña, aunque las construcciones alcanzan una considerable altura; sus cuatro, cinco o seis pisos impiden que la luz llegue hasta la calle.

El edificio usual es alto (18 m) y angosto, con entramado de madera y recubierto por caliza blanca o yeso. En la planta baja hay dos tiendas que asoman a la fachada del edificio y albergan la residencia de sus dueños en la parte posterior. Un estrecho pasillo conduce a las escaleras por las que se accede a los pisos superiores, tras las que puede encontrarse la entrada al pequeño patio que hay detrás del edificio. Estas construcciones cuentan además con un sótano y tres plantas de viviendas, cada una de ellas con cuatro apartamentos en alquiler; a excepción del ático, donde se ofrece espacio para una quinta habitación bajo el alero. La mayoría de los hogares están



~ La rutina de París ~

Hora	Actividad
1 h	Los granjeros atraviesan las aduanas con sus carretas y se dirigen al mercado central de Les Halles.
7 h	Los artesanos y los obreros llegan a sus puestos de trabajo. La jornada laboral es de 12 horas, con una pausa de 2 horas para comer.
9 h	Los <i>limonadiers</i> sirven café y bollos a sus primeros clientes.
10 h	Los jueces y otros agentes judiciales llegan a sus puestos de trabajo.
12 h	Los trabajadores de la bolsa y los banqueros ocupan su lugar en la Bourse, en el distrito financiero de Saint-Honoré.
14 h	La actividad laboral se detiene en el mercado financiero y las oficinas. Los parisinos se marchan a comer, bien sea en casa o en un restaurante.
17 h	Las calles se llenan de gente. Los ciudadanos más acomodados van al teatro, pasean o se sientan a tomar el café.
19 h	Los artesanos y los obreros salen del trabajo.
21 h	Los parisinos realizan visitas de sociedad.
22 h	Comienza la cena (<i>souper</i>). Las prostitutas hacen su aparición el Palais-Royal y otras calles conocidas dentro de su profesión.
23 h	Concluye la cena y la mayoría de la población vuelve a casa. Hay quien prefiere quedarse apostando en los salones del Palais-Royal.

Extracto del *Tableau de Paris* (1790), por Sébastien Mercier.

compuestos por un máximo de tres habitaciones, apenas la mitad de ellos tienen cocina y tan solo en contadas ocasiones incluyen un baño o lavabo privados. El alquiler es de 30-40 libras anuales por una vivienda en el ático y de 60 libras por un apartamento de dos habitaciones. Las clases pobres pueden sentirse afortunadas si cobran 30 sueldos al día.

Una barahúnda de campanas anuncia la hora en la ciudad. Hay 66 iglesias, 92 capillas, 13 abadías y 199 conventos dentro de los límites de París. Todos ellos hacen sonar sus campanas antes de los servicios religiosos pero, por desgracia, no al mismo tiempo. Hay también un reloj en la torre del palacio de la Isla de la Cité, así como un cañón en el Palais-Royal, que dispara a las doce del mediodía. Los parisinos más pudientes han empezado a llevar relojes de bolsillo.

Es peligroso salir de noche, puesto que los callejones están infestados de rateros y ladrones al borde de la desesperación. A pesar de ello, parece que el progreso se está abriendo paso. Las patrullas nocturnas acaban de aumentar sus efectivos a 400 hombres y los primeros faroles de metal iluminan ahora las calles principales. Ya sea en el oscuro laberinto de callejuelas o en los amplios bulevares recientemente alumbrados, los pobres caminan, la clase media alquila un carruaje y los más adinerados disponen de sus propios coches y caballos.

Los parisinos

La nobleza

La nobleza compone alrededor del 2% de la población de París, esto es, unas 20.000 personas. Viven en grandes mansiones en distritos elegantes, como el barrio de Saint-Germain o Marais, donde disfrutan de todo tipo de innovaciones prácticas (como la bañera). Visten de manera recargada y elaborada, con predominio de colores brillantes. Los hombres llevan pelucas empolvadas, mientras que las mujeres decoran su cabello con recogidos extravagantes y de considerable altura en un intento por imitar las tendencias que marca *monsieur Léonard*, el peluquero de la reina.

La burguesía

La burguesía, compuesta por la clase media más pudiente, integra a unas 25.000 familias parisinas, lo que constituye el 14% de la población. Tienen sus hogares en el barrio de Saint-Germain, el barrio de Montmartre, el distrito bancario o cerca del Palais-Royal. Los hombres visten con tejidos suntuosos de color sobrio, entre los que predominan tonalidades oscuras de marrón, verde o azul. Juegan un papel activo en la política municipal. Las mujeres compiten por imitar el vestuario, radiante y elaborado, de la aristocracia. Se bañan en casa con agua que ha sido transportada hasta sus puertas o visitan los baños públicos.

Los pobres

Los trabajadores, los criados y los necesitados constituyen el 84% restante de la población. Viven en el laberinto de callejuelas sucias y sombrías que recorren la isla de la Cité, donde apenas hay

espacio para todas las almas que allí se reúnen. Su territorio se extiende por los alrededores del mercado central de Les Halles, la parte oriental del barrio de Saint-Antoine y las cercanías del río Bièvre, en la margen izquierda del Sena, donde los curtidores y los tintoreros han establecido sus talleres. Estos distritos están desbordados por miles de trabajadores hambrientos, desempleados e inmigrantes provenientes de los rincones más desfavorecidos de Francia. Solo es cuestión de tiempo que estalle la Revolución y se conviertan en los *sans-culottes* (literalmente «los sin culotte»), puesto que visten pantalones largos en lugar de los tradicionales calzones ceñidos de la corte.

Los obreros no cualificados ganan un jornal de entre 20 y 30 sueldos, que puede ascender hasta 50 sueldos para un artesano. Estas cantidades se reducen a la mitad en el caso de las mujeres. Además de trabajadores pobres, París también cuenta con 150.000-200.000 personas que tan solo logran salir adelante gracias a la caridad, entre ellos, niños, ancianos, viudas, enfermos, heridos y débiles.

OCIO

A los parisinos les encanta pasear, ver a sus vecinos y asegurarse de que los vean. En su tiempo libre, caminan por los amplios bulevares de la ciudad, por el jardín de las Tullerías, los jardines de Luxemburgo y el Jardín de las Plantas. Hay músicos callejeros, acróbatas, bailarines y animales amaestrados que hacen las delicias de los grupos de viandantes.

El paseo más famoso de la ciudad está constituido por el conjunto monumental del Palais-Royal. En un intento por aumentar su popularidad, el duque de Orleans ha abierto los jardines al público y los ha rodeado con una serie de columnatas. Entre ellas se pueden encontrar los establecimientos de moda y las cafeterías más populares de la ciudad, como el Café de Foy, el Regence, el Caveau y el Procope. Las salas de teatro están situadas en ambos extremos de la galería, los casinos ocupan el segundo piso y las mujeres de moral dudosa se dejan ver por la noche entre las columnatas. Los oradores que acuden a los jardines arengan a las masas acerca de los acontecimientos sociales y políticos que ha dado el día, por lo que los visitantes enseguida se apiñan a su alrededor para estar al corriente de los últimos rumores y noticias.

Rose Bertin, la modista de María Antonieta, regenta el Grand Mogol en el barrio de Saint-Honoré, aunque es posible encontrar comercios de categoría similar en las galerías del Palais-Royal. Pierre-François Lubin, el perfumista de la reina, tiene su tienda en el número 53 de la calle Helvétius.

Ahora los parisinos respetables pueden salir a comer con la elegancia que les corresponde. Los «*restaurants*», establecimientos de reciente introducción donde se sirven comidas, germinan por docenas en las calles de la ciudad. A estos lugares de ocio hay que sumar más de 1.800 cafeterías: negocios populares entre los hombres, pero en los que una mujer raramente se dejaría ver.

EL PRECIO DEL PAN

La dieta habitual está compuesta por pan, verdura, queso y vino, siendo el primero el alimento básico de los pobres.

- ⑨ La hogaza de dos kilos oscila entre los 8 y 9 sueldos; aunque puede llegar a los 12, o incluso 14, si la cosecha es mala. Una familia necesita dos hogazas diarias para vivir, por lo que puede gastar la mitad de sus ingresos en este único alimento.
- ⑨ Cuando el precio del pan supera los 10 sueldos a causa de la cosecha, los pobres viven al borde de la inanición y cualquier subida adicional genera una oleada de resentimiento entre las masas. El pueblo llegó a linchar a un panadero por vender pan a 18 sueldos en época de escasez.
- ⑨ El gobierno intenta regular el suministro de pan y trigo, así como el precio y las condiciones de las panaderías, en un intento por frenar el malestar social. A pesar de todo, el sistema es insostenible.

La carne es un lujo para muchos. Los carniceros hacen la matanza en el patio que hay detrás de la tienda, de modo que la sangre de los animales fluye hasta las calles. Los mejores cortes son para los ricos, mientras que los no tan afortunados deben conformarse con cordero, salchichas, vísceras y cerdo curado en sal.

El río está contaminado y sus aguas no son aptas para el consumo humano, por lo que la inmensa mayoría de los parisinos depende de las fuentes públicas. Estas instalaciones son escasas, se apagan durante la noche, se colapsan durante el día y exigen el pago de una tasa por cada cubo que se llene. Los aguadores pueden llevarlos hasta la puerta de las casas más acomodadas, pero se sospecha que evitan el pago de impuestos extrayendo el agua del Sena.

LA VIDA POLÍTICA

Nunca hubo acontecimiento más grande, de antecedentes más remotos, mejor preparado y menos previsto.

—Alexis de Tocqueville

En 1789 Francia es un polvorín a punto de estallar. Una caricatura de la época muestra a un viejo campesino encorvado que carga con

un noble y un obispo a su espalda. Solo la aristocracia puede acceder a los rangos de oficial en el ejército, así como a los puestos más elevados de la jerarquía eclesiástica, desde donde se administran los tribunales de justicia. Los nobles se encuentran, además, exentos de pagar casi todos los impuestos que atormentan al pueblo. La *gabelle*, o impuesto sobre la sal, es especialmente aborrecida. Los nobles dejan sus derechos y gravámenes feudales en manos de una cohorte de abogados que exprime hasta el último sueldo que puede extraer del campesinado. Mientras unos se enriquecen, las malas cosechas invocan al fantasma de las hambrunas.

Tras la guerra de los Siete Años y la guerra de Independencia de los Estados Unidos, el estado francés ha entrado en bancarota: el rey y su reino se quedan sin dinero. A pesar de ello, todos los esfuerzos que realizan sus ministros de finanzas para establecer un sistema equitativo de impuestos se topan con el muro impenetrable de la nobleza y el clero más pudiente. La clase media es cada vez más próspera y quiere un trozo del pastel, que espera conseguir eliminando los privilegios de nacimiento que conceden el poder absoluto de la nación a la nobleza y el clero.

A comienzos de 1789 las discusiones se suceden noche tras noche en las cafeterías del Palais-Royal. La multitud se reúne para mantenerse al día de la actualidad y leer los injuriosos panfletos políticos que abandonan las imprentas a toda velocidad. Esta atmósfera contribuye al florecimiento de los salones y los clubes políticos.

El rey convoca en junio los Estados Generales, una asamblea general en la que se reúnen el clero (primer estado), la nobleza (segundo estado) y el pueblo (tercer estado) para tratar de resolver los problemas económicos que arrastra el gobierno. Las discusiones entre los estamentos impiden llegar a un acuerdo, por lo que los representantes del pueblo se desvinculan de las clases privilegiadas y forman la Asamblea Nacional, cuya autoridad será más adelante reconocida por el rey. Esta nueva institución inicia la redacción de la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano (*Déclaration des droits de l'homme et du citoyen*). La primera etapa de la Revolución concluye sin derramar una gota de sangre, pero la suerte de Francia cambiará en poco tiempo.

LA ADMINISTRACIÓN MUNICIPAL

La administración municipal se mantiene deliberadamente dividida con el objetivo de que la ciudad permanezca bajo control real. París se encuentra, por lo tanto, gobernada por una horda de lugartenientes, prebostes y oficiales con cargos casi siempre nominales que carecen de poder real. El teniente general de la Policía, con sede en el Châtelet, es responsable de mantener el orden público y de controlar los pesos y medidas, así como de garantizar la limpieza y la iluminación de las calles. La Policía es un cuerpo ineficaz y corrupto para la opinión pública, por lo que las relaciones entre ambos sectores de la sociedad son tensas.

El valor del dinero

1 Luis (moneda de oro) = 6 escudos (moneda de plata)

1 escudo = 6 libras = 120 sueldos

1 libra = 20 sueldos

1 sueldo = 12 dineros

3 dineros = 1 liard

LOS INVESTIGADORES

Esta aventura incluye seis personajes pregenerados (página 120, a los que se aludirá en adelante como «los soldados» o «los investigadores». Los antecedentes describen su forma de ver la vida y presentan a los personajes no jugadores (PNJ) relevantes para cada uno de ellos. La aventura asume que estos soldados serán los protagonistas de *El Reinado del Terror*. En caso de que los jugadores prefieran crear sus propios investigadores, el Guardián debe garantizar que presenten vínculos y relaciones similares a los que ofrecen los personajes que propone este suplemento.

Los investigadores muestran diferentes posturas ante la Revolución: tres de ellos simpatizan con la monarquía y tres de ellos lo hacen con las penurias del pueblo. Las tensiones entre estas facciones pueden dar lugar a grandes momentos interpretativos, por lo que aconsejamos que haya un equilibrio entre ambas al formar el grupo. En caso de que haya menos de seis jugadores, recomendamos el siguiente orden de incorporación para los personajes:

- ☉ **Sargento Renault:** el oficial juicioso y racional.
- ☉ **Beaumains:** el idealista.
- ☉ **Dupois:** el viejo soldado que bebe demasiado.
- ☉ **Pressi:** el soldado joven y romántico.
- ☉ **Babin:** el abanderado del regimiento y *bon vivant*.
- ☉ **Hugel:** el proveedor del ejército con recursos en todas partes (*vivandier*).

Antes de que los jugadores escojan sus personajes, infórmales de que Renault es el sargento al mando de la unidad. Ahora forman parte del ejército, por lo que deberán acatar todo cuanto diga. Después de que el grupo decida quién va a ser su líder y le cedan al sargento, el resto podrá escoger su personaje con libertad. Dale el tiempo que necesiten para familiarizarse con sus investigadores.

En caso de que no utilicéis todos los personajes, quizás puedas incorporarlos a la aventura como camaradas de los protagonistas. Podrían ser de utilidad si alguno de los participantes muere o pierde la cordura.



Sargento Renault



Michel Beaumains



Jean Dupois



Christophe Pressi



Étienne Babin



Joseph Hugel

EL EJÉRCITO

EL EJÉRCITO REAL

Casi todos los oficiales del Ejército Real pertenecen a la nobleza. Los soldados ostentan una baja posición social y visten con uniforme blanco o de color crudo. La infantería utiliza mosquetes y bayonetas, o bien mosquetes ligeros denominados «fusiles». El alistamiento se realiza por períodos de seis a ocho años.

LA VIDA COTIDIANA

Los soldados duermen por parejas en los barracones y reciben dos comidas al día. El menú está compuesto por sopa (de patata y nabo), con carne y pan, que se sirve en una gamelle o caldero comunitario colocado en el centro de la mesa. Cada soldado hunde su cuchara en el recipiente por orden de antigüedad hasta que la sopa se acaba. Los recién llegados se ven obligados a desarrollar un esófago a prueba de fuego o se quedarán sin comer por estar soplando la sopa mientras los veteranos más curtidos ya se han llevado tres o cuatro cucharadas a la boca.

La paga de los soldados se ve reducida a causa de distintas partidas, entre ellas, en concepto de dietas y brandy. Pueden ganar dinero fuera de servicio si ejercen un empleo civil. Sin embargo, los oficiales a menudo retienen los pagos del soldado y exigen una parte de los beneficios de esta segunda ocupación. Como consecuencia, muchos soldados simpatizan con la causa del pueblo y las desertiones aumentan en 1789. El regimiento de las Guardias Francesas, la guarnición permanente de París, rehúsa obedecer órdenes a lo largo del mes de julio y algunos de sus gardes se unen a los asaltantes durante la toma de la Bastilla.

EL EJÉRCITO REVOLUCIONARIO

Tras abandonar la antigua nomenclatura de regimientos, se instaura un ejército organizado en medias brigadas que se designan mediante números. Se restringen los abusos más flagrantes de los oficiales del Ejército Real, se anima a los soldados a tratarse de «ciudadanos» y se los invita a hablar de política con los oficiales (para disgusto de sus superiores). Por lo demás, la vida sigue igual y la gamelle continúa presidiendo la mesa hasta tiempos de Napoleón.

Tanto los uniformes como las armas (mosquetes, pólvora y munición) escasean en los primeros días del Ejército Revolucionario. Los hombres se pertrechan con cualquier cosa que se pueda requisar, robar o rapiñar, lo que da lugar a unidades heterogéneas. Los veteranos de uniforme blanco se mezclan con guardias nacionales de chaqueta azul y con voluntarios recién llegados que tan solo disponen de una gorra roja que los identifique como soldados. El uniforme a menudo se ve complementado con prendas civiles, siendo la escarapela tricolor el único elemento común a todos los efectivos.

Hay una considerable presencia de voluntarios entusiastas (los primeros sans-culottes) que debe ser integrada cuanto antes en las filas del ejército, lo que causa cierta fricción entre los veteranos y los reclutas. Los veteranos ven a los recién llegados como pendentieros sin disciplina. Estos roces se ven agravados por las diferencias de salario, puesto que la paga de los voluntarios es comparativamente más alta.

Lazare Carnot, ministro de Guerra, consigue que ambos frentes colaboren gracias a la introducción de una serie de reformas fundamentales. Entre ellas, destaca la inclusión de batallones de jóvenes temerarios (quizás demasiado deseosos de morir por la Liberté, Égalité, Fraternité) en las filas del antiguo Ejército Real para que los hombres más curtidos puedan adiestrar y sujetar las bridas de la intrépida juventud. Se asignan dos batallones de voluntarios a cada batallón de veteranos.

A medida que el Terror se prolonga, los oficiales del nuevo ejército protestan cada vez con mayor insistencia ante las acusaciones de sus hombres, que los tachan de aristócratas por conductas que hasta el momento se habían considerado naturales dentro del contexto militar. «Tan solo por obligarlos a trabajar durante cinco días (...) o dar la orden de que estén prestos al combate dos horas antes del alba, (...) [dicen que] soy un monstruo déspota y despiadado con ellos». (Roch Godart).

Se designa a un cuerpo de representantes del pueblo con una autoridad casi ilimitada para realizar pesquisas en materia militar y garantizar que los generales sigan siendo leales al gobierno. Muchos generales y oficiales de la nobleza, supervivientes de la Revolución, son ejecutados durante los días del Terror, lo que promueve un rápido ascenso entre los rangos más bajos. Estos representantes se valen por norma general de excusas absurdas para arrestar a coroneles y generales bajo sospecha de traición y enviarlos ante el Tribunal Revolucionario para ser guillotinado.

El Ejército Revolucionario seguirá evolucionando hasta convertirse en el legendario Ejército Imperial de Napoleón.

ARMAS

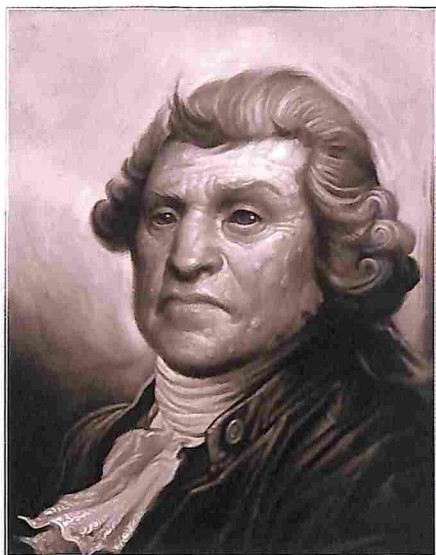
Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	PD
Bayoneta (i)	Combatir (Lanza)	1D8+1+BD	Toque	1	–	–
Mosquete de chispa	Armas de fuego (Fusil)	1D10+4	60 m	1/4	1	95
Pistola de chispa	Armas de fuego (Arma corta)	1D6+1	10 m	1/4	1	95
Espada ropera (i)	Combatir (Espada)	1D6+1+BD	Toque	1	–	–
Sable de caballería (i)	Combatir (Espada)	1D8+1+BD	Toque	1	–	–

Leyenda (i): Capaz de empalar.

Mosquete de chispa: El mosquete Charleville, bautizado así en honor a la armería de Charleville-Mézières, es el arma reglamentaria que se entrega a todos los soldados franceses. Se dispara mediante una llave de chispa y se carga por la boca del cañón en un lento proceso que requiere munición, pólvora y el uso de un escobillón. Se le puede acoplar una bayoneta.



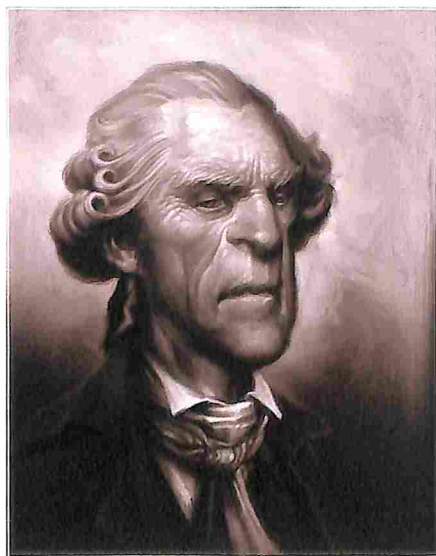
Doctor Lucien Rigault



Capitán Louis Malon



Conde Benoît



DRAMATIS PERSONAE

A continuación se adjunta un breve resumen de los personajes no jugadores (PNJ) más relevantes de la aventura según su orden de aparición.

Doctor Lucien Rigault

Físico de la corte durante el reinado de Luis XVI y responsable de la salud del príncipe heredero (el delfín). Rigault también supervisa el traslado de huesos que se realiza cada noche desde los cementerios desbordados de París hasta las catacumbas que hay bajo la ciudad. Gordo y enfermizo, su deseo de prosperar hace que se vuelque en el trabajo, aunque sea a costa de su salud. El doctor advierte la oportunidad de eliminar al popular conde Fenalik de Versailles y no duda en urdir una conspiración en su contra.

Capitán Louis Malon

Malon es un hombre sensato, militar de carrera y crítico hacia el cuerpo de Policía. Desempeña sus labores de manera admirable, aunque le preocupan el malestar y la hambruna generales. Cree que la voz del pueblo merece ser oída. Fenalik, el conde homicida, encarna a sus ojos todos los excesos de la clase noble, por lo que acepta la misión encomendada por Rigault para expulsar al villano de la corte cueste lo que cueste.

El gul que antaño fuera Guillaume

Un gul apacible y juicioso que comenzó a alimentarse de carne humana en 1709 para sobrevivir. Aunque es incapaz de abandonar su amada ciudad, pasa la mitad del tiempo en las Tierras del Sueño. Su naturaleza sobrenatural le ayuda a percibir las fuerzas que se han desencadenado y se convierte en un aliado inestimable para los investigadores... siempre y cuando estén dispuestos a confiar en un monstruo que se alimenta de los despojos de los muertos.

Monsieur Raymond (fallecido)

Impresor del famoso panfleto político *¿Qué es el tercer estado?* Monsieur Raymond y su familia son masacrados por el conde Fenalik en represalia por sus actividades nocturnas. El brutal asesinato pone a los investigadores tras la pista del conde.

Conde Fenalik

Fue en sus orígenes un soldado romano de Bizancio y transformado en vampiro en el año 330 d. C. Vagó de un lado a otro hasta que, en 1204, durante la Cuarta Cruzada, llegó a Constantinopla y encontró el Simulacro de Sedefkar. El poder de la estatua le ha permitido disfrutar de una vida de lujos y excesos por toda Europa durante cinco siglos. En 1789 forma parte de la corte de Luis XVI y se entrega a sus pasiones homicidas entre los muros de su mansión en Poissy.

Reg Luis XVI

El último rey de Francia es un soberano infeliz y anclado en el pasado que no hace nada por volver la opinión pública en su favor. En vísperas de la Revolución, se encuentra desolado por la muerte repentina del delfín, su hijo y heredero.

Reina María Antonieta

La última reina de Francia es uno de los símbolos más odiados de la aristocracia. Sus exagerados derroches, entre los que se incluye la construcción de una granja detrás de Versalles en la que juega a ser lechera, no contribuyen a mejorar su imagen. Es una persona demasiado cercana al conde Fenalik para su propio bien.

El delfín

El difunto heredero al trono. Muere de tuberculosis en junio de 1789 con solo siete años.

Conde Benoît

Un hombre de sangre azul y cortesano de Versalles. Es el padre de Melodie Benoît y un orgulloso monárquico.

Melodie Benoît

Toda una belleza de la corte, enamorada en secreto de un soldado raso llamado Pressi (uno de los investigadores). Su padre jamás aceptaría el enlace, lo que ayuda a avivar considerablemente la llama del romance.

Dietrich Zann

Violinista enano y antepasado de Erich Zann. Al igual que su descendiente, Dietrich es capaz de percibir melodías inaudibles para el resto de los mortales. La Música del Más Allá se abre paso hasta sus oídos como una sinfonía que reproduce la caótica locura de Azathoth, el dios ciego e idiota. Fenalik insiste en que Zann toque esta pieza, lo que hará que todos los oyentes enloquezcan.

Céline Bessette

Cortesana de palacio que ha caído en las garras de Fenalik. Céline ha entregado su corazón a Dietrich, ya que es capaz de apreciar la belleza de su alma en las melodías que compone. Es una joven fuerte y valiente, la única persona lo bastante osada para plantar cara al conde.

Hieronymus Zann

Nacido en 1792, el hijo de Dietrich Zann y Céline Bessette es un bebé alegre y risueño que desconoce el horror que lo rodea desde su primera infancia.



Melodie Benoît



Dietrich Zann



Céline Bessette



PRIMERA PARTE:

1789

No vi más que callejas sucias y hediondas, unas casas negras con aire de suciedad y de pobreza, mendigos, carreteros, remendones, vendedoras ambulantes de tisanas y sombreros viejos.

—Jean-Jacques Rousseau

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES: PRÓLOGO DE 1794

EL JUEGO COMIENZA CON UNA DETALLADA NARRACIÓN DEL GUARDIÁN, que traslada a los investigadores hasta 1794 (ver **Prólogo narrativo: El hombre de la carreta**) y concluye cuando uno de ellos sube al patíbulo. En ese momento los personajes retroceden hasta 1789 y comienza la aventura propiamente dicha.

Esta secuencia ofrece un primer acercamiento a la ambientación de la aventura y permite vislumbrar un fragmento de su escena final. Muestra que no hay salvación para el investigador del patíbulo, pero no especifica de quién se trata. Todas las figuras mencionadas en el texto son relevantes para alguno de los protagonistas. Si hay menos de seis jugadores, puedes eliminar la referencia a los personajes irrelevantes teniendo en cuenta lo indicado en la sección **Los investigadores** (ver página 15) acerca de los allegados y el orden recomendado de inclusión de los soldados en la partida.

— Prólogo narrativo: El hombre de la carreta —

Estáis en junio de 1794. Una carreta de madera traquetea por las calles de París arrastrada por un caballo agotado. Transporta sobre sus dos ruedas una caja de paredes altas, llena de hombres y mujeres. Algunos se muestran desconsolados, otros lloran, pero entre ellos destaca una figura masculina que permanece con la cabeza alta dándoles la espalda. No podéis ver su rostro.

El carromato atraviesa una calle flanqueada por la multitud. Abuchean a sus ocupantes, se burlan de ellos y se llevan la mano al pescuezo como si lo estuvieran rebanando. Sin embargo, no todo el mundo ríe. Una mujer de mediana edad se abre paso entre el gentío observando con horror a los prisioneros mientras rodea a una niña de siete u ocho años con cada brazo. Un viejo lisiado sacude la cabeza cuando el carromato pasa de largo, un perro con una oreja negra persigue el vehículo entre ladridos y un soldado lo maldice e intenta propinarle un puntapié. El perro aúlla y sale corriendo.

No muy lejos de allí, una joven rubia, con el pelo recién rapado, permanece en silencio, con el rostro cubierto de dolor. En otro rincón hay un hombre con barba y expresión

nerviosa. Grita un nombre en dirección a la carreta, apoyado en su muleta, pero su voz no consigue alzarse sobre los gritos de la chusma. Y, finalmente, un joven de rostro envejecido contempla el espectáculo resignado, gira sobre sus talones y abandona el lugar.

La carreta continúa su avance. Los soldados se abren paso entre la multitud y la mantienen a raya hasta que el siniestro carruaje llega a una plaza en cuyo centro aguarda la guillotina y su jauría de espectadores. Cuando el vehículo frena junto a la base del patíbulo, el hombre es el primero en bajar, con la cabeza todavía alzada. Contempláis sus anchas espaldas a medida que sube los escalones que lo llevarán a la muerte. El verdugo da un paso al frente para obligarlo a arrodillarse, pero el hombre se postra por su propia voluntad. Abajo, en la plaza, las mujeres tejen con el continuo entrecuchar de las agujas sin apartar la vista de la plataforma.

La hoja esta lista, radiante y afilada, fabricada con el más brillante acero. Mientras la luz extrae de ella un pequeño patrón de círculos concéntricos, el público contiene el aliento. El tiempo se detiene por un instante... entonces la hoja cae.

CAPÍTULO I

Mapa para el Guardián: París, 1789



Nota para el Guardián: J. D. Dies (3:54), de la banda sonora de Enemigos públicos, compuesta por Elliot Goldenthal, es la pieza perfecta para acompañar esta narración. Se trata de una composición melancólica que gana en intensidad a medida que se acerca al clímax. Con práctica, es posible ajustar el ritmo de la narración para que coincida con la caída de la guillotina.

Nota para el Guardián: El prólogo narrativo ofrece un adelanto del momento culminante de la segunda parte de esta aventura.

- ⑨ La identidad del hombre que da la espalda a los jugadores se decide durante la partida.
- ⑨ La carreta en la que lo trasladan es la tradicional «carreta de los condenados».
- ⑨ La guillotina se encuentra en la plaza de la Revolución.
- ⑨ La mujer de mediana edad es Marguerite, la esposa de Renault. La acompañan sus hijas, Lucie y Olivie.
- ⑨ El anciano lisiado es Remi, el padre de Beaumains.
- ⑨ El perro con la oreja negra es el cachorro que los investigadores encuentran en 1789. Lo más probable es que Dupois lo adopte. Si nadie se hace cargo de él en la imprenta, el animal que corre tras la carreta puede ser un simple perro callejero y no requerir ninguna explicación adicional.
- ⑨ La joven con el pelo rapado es Melodie, la amada de Pressi. Está de luto por la muerte de su padre, el conde Benoît, ejecutado en 1793.
- ⑨ El hombre con barba es Joseph Hugel, el marido de Martine Hugel.
- ⑨ El joven es César, el hijo adoptivo de Babin, que ha terminado sus estudios de Medicina.

Una vez concluido el prólogo narrativo, la historia retrocede cinco años y comienza la aventura propiamente dicha. Estamos en junio de 1789.

ESCENA INICIAL: EL CEMENTERIO

2 de junio de 1789. Es medianoche y los investigadores se encuentran en el exterior de las catacumbas de París (n.º 8 en el mapa de París), una red de túneles excavada en piedra caliza que se extiende bajo la ciudad. Las estructuras subterráneas se han reforzado en los últimos tiempos tras varios derrumbes y desde 1785 se usan para realojar los huesos de los cementerios desbordados de París. Los cadáveres descompuestos se apilan hasta el techo en los camposantos como consecuencia de siglos de sepelios y los convierten en núcleos de miasma y muerte.

Los investigadores hacen guardia mientras varias carretas se acercan cargando con los huesos extraídos del cementerio de los

Ça ira

Ah ! ça ira, ça ira, ça ira !

Les aristocrates
à la lanterne.

Ah ! ça ira, ça ira, ça ira !

Les aristocrates
on les pendra.

Si on n'les pend pas

On les rompra

Si on n'les rompt pas

On les brûlera.

Ah ! ça ira, ça ira, ça ira.

¡Ah! ¡Saldrá bien,
saldrá bien, saldrá bien!

Los aristócratas,
a las farolas.

¡Ah! ¡Saldrá bien,
saldrá bien, saldrá bien!

¡A los aristócratas colgaré!

Si no los colgamos,
los machacaremos.

Si no los machacamos,
los quemaremos.

¡Ah! ¡Saldrá bien,
saldrá bien, saldrá bien!

Santos Inocentes. Las han cubierto con lonas negras y transportan asimismo a algunos sacerdotes católicos que rezan por las almas de los muertos mientras mueven los incensarios de un lado a otro, pero nada logra contener el hedor de los restos.

El doctor Rigault está de pie junto a un grupo de trabajadores que merodean a su alrededor, a punto para descargar los huesos de las carretas y llevarlos a las catacumbas. Son hombres hambrientos y desesperados, víctimas de una época de pobreza que no les deja otra opción. Escupen y refunfuñan al ver a los curas.

Los investigadores han sido requeridos para mantener el orden y asegurarse de que el trabajo se lleva a cabo con eficacia. Esta tarea había sido encomendada a la policía de la ciudad, pero últimamente sus esfuerzos dejan mucho que desear: el mes pasado una carreta volcó junto a las catacumbas y los sacerdotes recibieron una buena tunda. El ejército es ahora el encargado de restaurar el orden.

¿Cómo realiza su labor cada uno de los investigadores? ¿Ayudan a descargar los huesos? ¿Bajan a las catacumbas sosteniendo un farol? ¿Vigilan las calles envueltas en las tinieblas para asegurarse de que no hay señal de peligro? Son tiempos difíciles. El pueblo muestra una marcada animadversión hacia el rey y la Iglesia. Mientras tanto, los disturbios y la agitación parecen gestarse las veinticuatro horas del día.

Los investigadores que manipulan los huesos se arriesgan a enfermar. Pídeles que realicen una tirada de **Suerte**. Aquellos que la fallen podrían contraer la tisis (tuberculosis), por lo que deben realizar una tirada de **CON**. Si alguno de ellos no la supera, comenzará a sentir cierto malestar durante los próximos días, aunque sin síntomas concretos. Puedes informar a los afectados de que sus personajes están enfermos, pero sin especificar la dolencia. Recuerda anotar quién ha sido contagiado.

puesto que en 1794 (Segunda Parte) se encontrará en la fase terminal de la afección y podrá sentirse afortunado de haber vivido tanto tiempo (ver *La plaga blanca*, en la página 61).

Realizar una tirada de **Descubrir** en plena calle confirma que no hay peligro en las inmediaciones. El investigador encuentra además un papel arrugado. Es una copia de *¿Qué es el tercer estado?*, un panfleto incendiario escrito por Emmanuel-Joseph Sieyès que defiende los derechos del pueblo frente al orden establecido por el clero y la aristocracia (*Ayuda de juego: Reinado 3*). Pregunta al investigador qué hace con él. Cada uno de los participantes podría tener un punto de vista muy diferente respecto al contenido.

Gastar puntos de Suerte en aventuras independientes

Debido a la naturaleza independiente de la aventura, el Guardián debe decidir si quiere que los investigadores puedan gastar puntos de Suerte para superar una tirada fallida y de qué modo desea implementar esta mecánica opcional. Aquí ofrecemos algunas consideraciones.

- ⑨ Permitir el gasto de puntos de Suerte. A todos nos gusta que las cosas salgan bien, pero los jugadores podrían dejar la precaución de lado y utilizar sus puntos sin pensar en las consecuencias debido a la falta de continuidad. Esta decisión suele acelerar el ritmo de la partida, pero la suerte que han apurado puede salirles cara cuando se adentren en la Segunda Parte y de verdad la necesiten.
- ⑨ Limitar el gasto de puntos de Suerte a la mitad del valor inicial de cada investigador. La mecánica se mantiene, pero se evita que los jugadores tengan carta blanca.
- ⑨ Permitir el gasto de todos los puntos de Suerte en 1789, pero anular la mecánica en 1794. En esa época, la fortuna no sonreía ni a Francia ni a los franceses. El Guardián no debería informar a los investigadores acerca de esta decisión hasta que comience la Segunda Parte.
- ⑨ Prohibir el gasto de puntos de Suerte, a fin de cuentas, es solo una regla opcional. El reto será más emocionante, pero también aumentarán las probabilidades de obtener tiradas fallidas. Deberías estar preparado para sacar la historia adelante en estos casos.

Ayuda de juego: Reinado 3

¿QUÉ ES EL TERCER ESTADO?

1. ¿Qué es el tercer estado?

¡TODO!

2. ¿Qué ha sido hasta ahora en el orden político?

¡NADA!

3. ¿Qué pide?

¡LLEGAR A SER ALGO!

Nota histórica: El traslado de restos desde los cementerios de París, idea propuesta por el teniente general de la Policía, Alexandre Lenoir, ya casi había concluido en 1787. Este plazo se ha extendido hasta 1789 y se han sustituido a los agentes por soldados como licencia artística.

El doctor

Lucien Rigault, el físico de la corte, ha acudido a supervisar el traslado. Es un hombre grande y nervioso, lo que le provoca un exceso constante de energía. Lleva peluca y se empolva las mejillas con colorete blanco, de acuerdo con la moda de la época. Sin embargo, el peluquín está ladeado y el sudor hace que el maquillaje se corra. Sus ojos brillan febriles mientras coordina a los obreros y les da instrucciones para que dejen las calaveras a la izquierda, los huesos a la derecha, etc. Insiste una y otra vez en que los cráneos deben situarse en un lugar aparte. En ocasiones le falta el aliento y hace señas con los brazos para que los trabajadores continúen mientras se recompone.

Los soldados tienen la impresión de que Rigault no es la persona más adecuada para esta tarea. Salta a la vista que está realizando un sobreesfuerzo, pero rechazará con brusquedad cualquier comentario o preocupación por su salud. A menos que alguno de los investigadores le dirija la palabra, el doctor los ignorará por completo. Para él, forman parte del decorado: ya los llamará si los necesita.

El carruaje

Un estrépito de cascos resuena en la calle, anunciando la aparición de un carruaje blanco con tapicería roja que hace saltar chispas de las ruedas. El cochero viste de negro, lleva la cara tapada y hace caso omiso de los trabajadores hacia los que se precipita a toda velocidad. Los soldados prevén la colisión. Si alguno de ellos se encuentra lo bastante cerca, puede realizar una tirada de **DES** para tirar del trabajador más cercano y alejarlo del peligro. Todo aquel que sea golpeado por el carruaje recibirá 2D6 puntos de daño.

En el momento en el que el carruaje pasa de largo, los investigadores vislumbran a un elegante aristócrata a través de la ventanilla. Está besando a una joven en el cuello, pero dirige por un momento la vista al exterior y su mirada se cruza con la de uno de los investigadores mientras esboza una sonrisa. El soldado en cuestión se ve irremediablemente atraído por sus ojos y siente que el tiempo se detiene... Entonces, antes de que pueda reaccionar, el coche desaparece calle arriba, en dirección norte, sin reducir la velocidad.

Los trabajadores alzan el puño al aire maldiciendo a la nobleza, se levantan del suelo y continúan con su lúgubre tarea. El doctor Rigault se hará cargo de los heridos (Medicina 60%).

En caso de que Beaumains forme parte del equipo, pídele a su jugador que realice una tirada de **Conocimientos**. Si tiene éxito,

reconoce el carruaje, pero no sabe a quién pertenece. Lo ha visto alguna vez en el camino forestal que atraviesa Nanterre, al oeste, corriendo a toda velocidad en su viaje de ida o vuelta a París. Si no supera la tirada, sabe que ha visto el coche, pero no recuerda dónde.

***Nota para el Guardián:** El ocupante del carruaje es el conde Fenalik, que en esos momentos se está alimentando de la sangre de una pobre víctima. Los investigadores se toparán con la consecuencia de este acto un poco más adelante (ver Asesinato en la imprenta, en la página 27).*

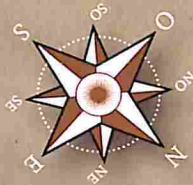
El incidente

Algo altera la paz junto a la entrada de las catacumbas poco después de la aparición del carruaje. Los trabajadores han dejado de transportar huesos y afirman que alguien los observa desde la oscuridad de los túneles. Temen que pueda tratarse de algún espíritu atormentado y que la desgracia se cierna sobre ellos. Rigault monta en cólera y ordena a los soldados que intervengan para que los hombres vuelvan al trabajo. Los investigadores pueden obligarlos a retomar su tarea superando una tirada de **Intimidar** o **Persuasión**, pero solo tendrá efecto durante media hora, ya que entonces se generará un nuevo acceso de pánico colectivo.



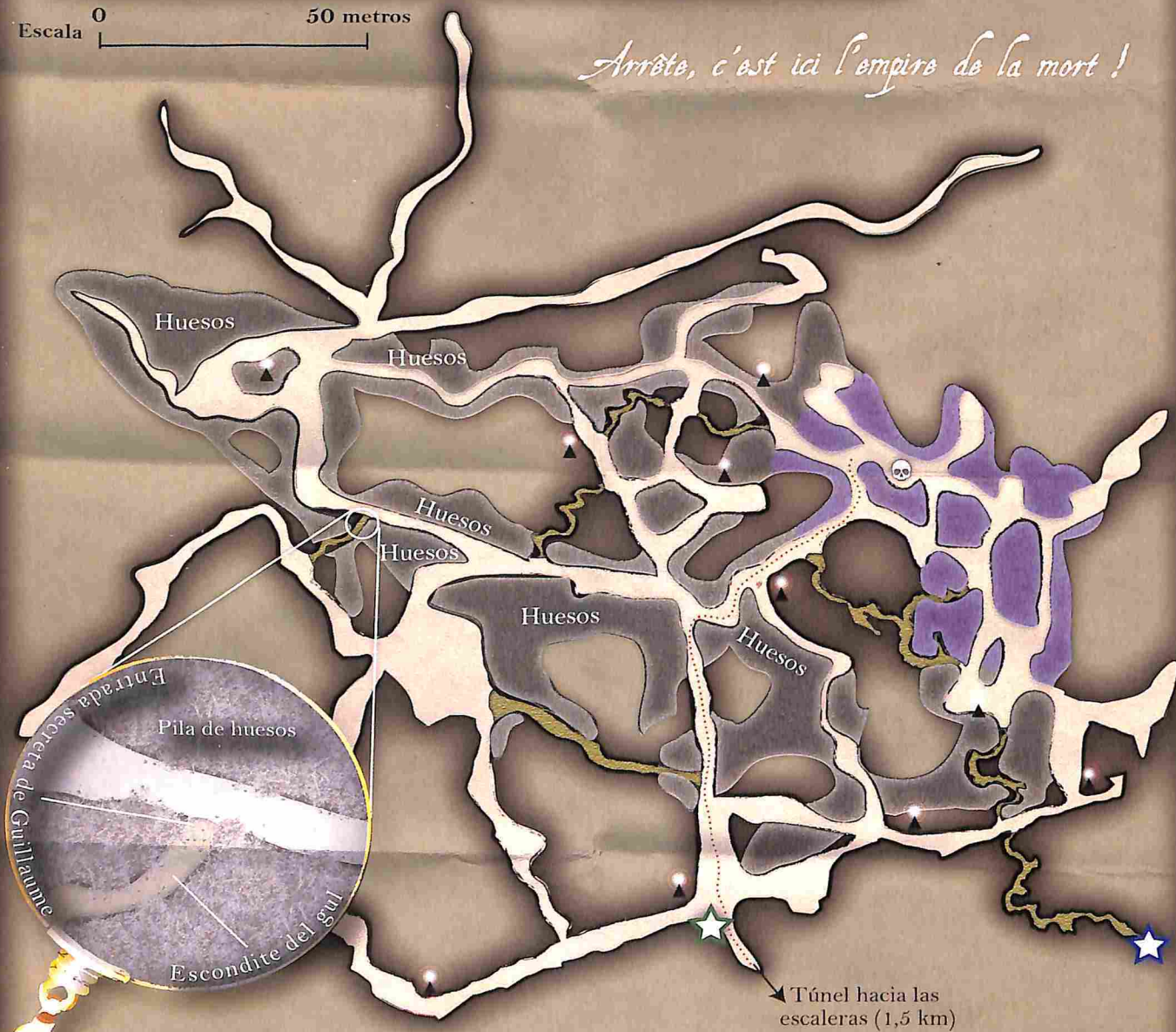
Leyenda

-  Entrada al osario
-  Túneles
-  Huesos
-  Escondites del gul
-  Faroles de los trabajadores (solo 1789)
-  Calaveras (1794)
-  Camino de los trabajadores (1794)
-  La madriguera de Rigault (solo 1794)
-  Ruta de huida de Guillaume (1794)



Escala 0 50 metros

Arrête, c'est ici l'empire de la mort !



Catacumbas de París

Rigault pierde la paciencia ante este nuevo sobresalto y ordena a los investigadores que disparen a uno de los hombres si no vuelven al trabajo de inmediato. Si alguno de ellos obedece, debe realizar una tirada de **Cordura** (1/1D4 de pérdida). Los soldados están acostumbrados al combate, pero no a disparar contra un compatriota desarmado. La mejor opción es que uno o varios de los investigadores desciendan a las cavernas para tranquilizar a los trabajadores demostrándoles que no corren ningún peligro. El doctor está furioso, pero consiente en esperar hasta que la zona sea inspeccionada.

En las catacumbas

La atmósfera es oscura y tenebrosa en el interior. Una escalera de caracol desciende hacia las profundidades y desemboca en una pequeña cámara de la que nacen varios corredores llenos de huesos. Los investigadores se encuentran ahora en el imperio de la muerte, muy por debajo de las calles de París.

Se han colocado faroles a intervalos regulares para guiar el camino de los trabajadores. Los soldados pueden dejarlos en su lugar o coger uno para que les ayude a investigar los rincones más oscuros.

Los techos son bajos y el polvo se cuele en la garganta, lo que dificulta la tarea de hablar o incluso de respirar. Una macabra obra de arte decora las paredes, donde los huesos se han apilado por tipos formando patrones regulares que llegan hasta el techo. A medida que las cavernas descienden, se bifurcan en pasillos laterales, oscuros y sombríos. La presencia de la muerte es abrumadora y claustrofóbica: los soldados deben superar una tirada de **Cordura** o perderán 1 punto debido a la aplastante conciencia de su propia mortalidad.

Cuanto más se sumergen en las profundidades, más se amortiguan los sonidos de la superficie que llegan a sus oídos. Una tirada de **Descubrir** revelará la presencia de una figura agazapada en la oscuridad con un brillo amarillento en la mirada.

Se trata del gul que antaño fuera Guillaume, quien observa los acontecimientos desde un pasadizo secundario salivando ante la visión de los huesos recién llegados. Si los investigadores intentan enfrentarse a él, desaparecerá a grandes zancadas, más propias de un perro que de un hombre. Un soldado especialmente rápido (DES 75 o superior) con el mosquete a punto podría disparar antes de que desaparezca, aunque la escasa iluminación añadirá un dado de penalización a la tirada. Incluso si consiguen acertar a su objetivo, los investigadores no encontrarán el cadáver.

Una vez ahuyentada, la figura no vuelve a presentarse ni se registran movimientos sospechosos en los túneles. Cuando los investigadores confirman que el entorno es seguro, los trabajadores retoman su siniestra tarea.

***Nota para el Guardián:** Para más información acerca de Guillaume, consulta el Libro II de Horror en el Orient Express, «A través de los Alpes». A pesar de que su primera aparición sea fugaz, el gul desempeñará un papel importante cuando los investigadores regresen a las catacumbas en 1794 (ver *El aliado invisible*, en la página 66).*

El capitán

Las labores nocturnas prosiguen con calma hasta que un jinete irrumpe al galope y baja del caballo al llegar a la entrada de las catacumbas. El capitán Louis Malon es el oficial al mando de los investigadores, un hombre alto, con bigote negro y ojos de color azul metálico. Se conduce con los ademanes de un militar nato.

El capitán ordena a los investigadores que abandonen su puesto y acudan de inmediato a una imprenta situada en la calle de la Harpe. La casera, *madame* Bossat, ha informado de un asesinato. Malon no confía en que De Crosne y sus hombres, agentes de policía corruptos e incompetentes, vayan a hacerse cargo del caso como es debido. Mientras los investigadores se dirigen a la imprenta a realizar las pesquisas, él mismo se quedará montando guardia hasta que llegue el relevo. La escena del crimen no se encuentra muy lejos y los soldados tienen monturas a su disposición. No se requieren tiradas de **Equitación** en una situación de relativa calma.

Antes que los investigadores partan, Malon se acerca a Renault para transmitirle algunas instrucciones adicionales en voz baja sin que los trabajadores lo oigan. Quiere conocer los detalles del crimen, pero también lo que se estaba imprimiendo en el local. Al tratarse de un subalterno, Malon da por sentado que el sargento cumplirá sus órdenes. Si alguno de los soldados replica o se prepara para actuar por cuenta propia, el capitán le dirigirá una mirada gélida. Es un buen momento para recordar a los jugadores que sus personajes forman parte del ejército francés y se espera que sigan las órdenes. Esta es, en concreto, la última oportunidad para Dupois. Sus problemas con la bebida han llegado a tal punto que no pueden pasarse por alto.

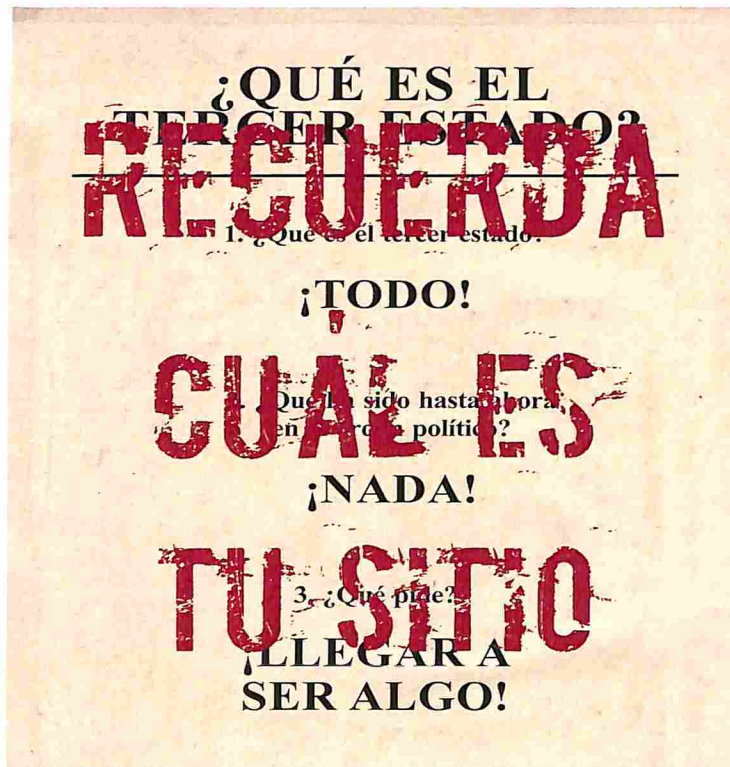
ASESINATO EN LA IMPRENTA

Una tirada de **Descubrir** realizada durante el trayecto revela que una multitud iracunda y harapienta se ha congregado en el exterior de una panadería (n.º 13 en el mapa de París). Los habitantes de la ciudad se mueren de hambre y los investigadores saben por experiencia que esto podría ser el inicio de una revuelta. El panadero apenas tiene harina y debe servir primero los encargos previos, lo que hace que las existencias se agoten de antemano y no quede pan para nadie: una situación que no convence al pueblo. Los investigadores pueden detenerse o pasar de largo.

El panadero y su familia se mostrarán agradecidos ante su intervención. Hay varias estrategias para dispersar a la muchedumbre: una tirada de **Persuasión** hará que la gente vuelva a su casa, una tirada de **Intimidar** la amenazará con la justicia del rey y una tirada de **Equitación** conseguirá ahuyentarla. En este último caso, la tirada debe superarse para frenar en seco y evitar que los presentes sean pisoteados. También es posible arrojar algunas monedas para alejar la atención de la panadería. Aprovecha esta escena para que cada uno de los investigadores muestre sus simpatías (o antipatías) por el pueblo de París.

Si los soldados no intervienen, la tensión crece en cuanto pasan de largo y los amotinados prenden fuego al establecimiento. El humo y las llamas pueden verse desde la distancia.

Ayuda de juego: Reinado 4



El exterior de la imprenta

La imprenta (n.º 14 en el mapa de París) ocupa la planta baja de un edificio oscuro y alargado que ofrece viviendas de alquiler en la calle de la Harpe. Han abierto la puerta de madera de una patada y ahora un grupo de personas asustadas se congrega alrededor, varias de ellas en camisa de dormir y portando velas o faroles en la mano. Mientras unos profieren gritos de ira contra la nobleza y se irritan ante la llegada de los soldados, otros se santiguan y murmuran sus oraciones. Nadie se atreve a entrar.

Una mujer, blanca como el papel, ha tomado asiento en un escalón cercano. Se trata de *madame* Bossat, la casera. Habitualmente decidida y parlanchina, en estos momentos tiene el pelo alborotado, la mirada perdida y se encuentra tan alterada que apenas puede reaccionar. Es posible tratarla con suavidad (**Persuasión**) o dureza (**Intimidar**) para sacarla del estado de *shock* en el que se encuentra y obtener respuestas.

La casera relata cómo se ha despertado pasada la medianoche con la llegada de un carruaje blanco, tras lo que ha oído que llamaban bruscamente a la puerta. Al otro lado había un noble envuelto en una capa de color oscuro, que en esos momentos se estaba llevando un pañuelo de encaje femenino a los labios. Quería ver a *monsieur* Raymond, el impresor que vive en la planta baja. Tras darle las indicaciones para llegar al acceso lateral, el caballero le ha recomendado cerrar la puerta y echar la llave. Mientras el noble hablaba, *madame* Bossat ha visto una mano de mujer desplomándose a través de la puerta abierta del carruaje. Aterrorizada, ha dado un portazo y ha echado el cerrojo. Apenas unos instantes después, ha oído un estrépito infernal proveniente de las habitaciones del impresor, pero no se ha atrevido a salir de casa hasta varias horas más tarde.

La señora Bossat no puede dar una descripción exacta del aristócrata. Cada vez que lo intenta, su expresión se nubla y después se contrae en una mueca de terror. Lo único que recuerda es una mirada oscura clavándose en sus ojos.

Los soldados pueden saber dónde ha aparcado el cochero gracias a los excrementos de caballo, aún frescos, que hay en la calle. También puede verse algo blanco a unos pasos de ellos (no hace falta una tirada para encontrarlo): un pañuelo de mujer manchado de sangre y bordado con las iniciales M. A. Los jugadores pueden asociar este objeto con la reina María Antonieta, pero en este punto de la trama sería una deducción descabellada para un soldado del siglo XVIII.

LOS ASESINATOS

Una escena espantosa les aguarda en el edificio. La imprenta ocupa una amplia estancia y contiene cuatro mesas con la superficie en ángulo descendente para realizar la composición tipográfica, así como dos grandes prensas de imprimir. Hay fardos de papel ordenadamente apilados contra la pared y algunos panfletos recién impresos sobre un escritorio. Se nota que la habitación huele a tinta y papel, pero el hedor a sangre fresca lo invade todo.



Plano de la imprenta de Raymond

Puede verse el cadáver de un perro decapitado junto a la puerta. La cabeza está a escasa distancia, enseñando los dientes como si el valiente hubiera estado gruñendo cuando alguien ha entrado por la puerta y lo ha asesinado. El impresor, Raymond, está colgado de una viga por los pies, al igual que su esposa (Jeanette) y sus dos hijos adolescentes (Renard y Thomas). Alguien les ha rajado el cuello con tanta fuerza que los huesos han quedado al descubierto y ha introducido un puñado de papel ensangrentado en sus bocas.

Las salpicaduras que cubren el suelo indican que el asaltante ha recogido la sangre en algún recipiente. Si miran alrededor, los investigadores verán tres baldes ensangrentados junto a las prensas. Una tirada de **Descubrir** realizada con éxito revela el estremecedor desarrollo de los acontecimientos: Raymond y Jeanette han sido asesinados junto a las mesas, pero los muchachos han tenido ocasión de plantar una breve batalla. El reguero de sangre indica que Renard, de diecisiete años, aún estaba vivo cuando lo han colgado junto a sus padres y su hermano.

Los papeles que hay sobre las mesas son copias recién impresas de *¿Qué es el tercer estado?* Están desordenadas y algunas se han vuelto a introducir en la prensa para superponer un nuevo texto usando la sangre de la familia Raymond a modo de tinta. El mensaje reza: «RECUERDA CUÁL ES TU SITIO». Estos panfletos son los que han introducido en la boca de los cadáveres (**Ayuda de juego: Reinado 4**).

Si los soldados tienen cuidado de no contaminar la escena más de la cuenta, una tirada de **Seguir rastros** realizada con éxito descubrirá que el responsable es un único asaltante. Aumenta el nivel de la tirada a Difícil si han caminado por la estancia con las botas llenas de barro. Una tirada de **Escuchar** revelará asimismo un gemido ahogado proveniente de la parte inferior de un armario, donde un cachorrito blanco con una oreja negra está encogido de miedo. Cuando los investigadores lo descubren, el único superviviente de la masacre sale corriendo, tembloroso y lloriqueante, salta hacia Dupois y le lame la cara. Permanecerá junto a él o cualquier otro soldado que se muestre amable con el animalito. Si los investigadores lo ignoran, algún miembro de la muchedumbre lo cogerá en brazos.

***Nota para el Guardián:** Este cachorro es el mismo perro que aparece en el Prólogo narrativo. A diferencia del resto de los investigadores, Dupois no tiene familia. Lo ideal sería que adoptara al pequeño.*

EL INFORME DE LOS INVESTIGADORES

Cuando los soldados hayan tenido ocasión de inspeccionar la escena, el capitán Malon llega acompañado de más soldados. Llama a los investigadores a un lado y pide que lo informen de la situación con expresión adusta.

El pañuelo con las iniciales bordadas es obviamente una pista: si el grupo no lo ha encontrado, otro soldado se lo entregará a Malon mientras los investigadores relatan lo que han descubierto.

El capitán palidece nada más verlo y ordena a sus hombres que no digan ni una palabra de lo ocurrido si quieren seguir con vida. Luego los despacha, no sin antes citarlos el 4 de junio (dos días más tarde) en el palacio de Versalles para que presenten las pruebas que han hallado y realicen su declaración.

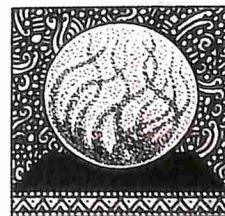
Las primeras luces del alba iluminan las calles, donde aún hay reunidas algunas personas en actitud hostil. Empieza a extenderse el rumor de que la familia Raymond ha sido asesinada por imprimir panfletos antimonárquicos. Si los investigadores no han tomado medidas para ocultar las copias ensangrentadas, algunos de los mirones se hacen con ellas y corren a informar a sus vecinos de que la nobleza ha matado a los impresores.

VERSALLES

Los investigadores tienen todo un día (3 de junio) para dormir y asegurarse de que recorren a tiempo los 16 km que los separan de Versalles en dirección suroeste. Al abandonar la ciudad para reunirse con Malon, atraviesan el muro de la Ferme Générale y dejan atrás la cola de granjeros desconsolados que esperan su turno para pagar los exagerados aranceles que se exigen para comerciar en París. Muchos de ellos gritan y protestan por los desproporcionados impuestos. En el exterior de la cerca, docenas de tabernas han abierto sus puertas para evitar el pago de tasas por vender alcohol. El soldado Dupois podría sentirse particularmente sediento en esta etapa del viaje. Una vez atravesado el muro, cabalgan por la campiña francesa en dirección a Versalles.

Cuando llegan a palacio, los investigadores se sienten sobrecogidos por el inmenso contraste con las calles de París. Un resplandeciente manto de césped recién cortado se extiende en todas las direcciones bajo el sol de un hermoso día de verano. Damas y caballeros con exquisitos atuendos pasean por los senderos que recorren los jardines mientras una hueste de criados uniformados permanece junto a las mesas de los cenadores, llenas de fruta, quesos, tartas y vino. La escena es aún más agradable y pintoresca gracias a la pequeña orquesta que interpreta sus piezas en las proximidades.

Los amplios accesos al recinto están jalonados por una hilera de carruajes. Una tirada de **Descubrir** revela la presencia de un coche lacado en blanco y con tapicería roja. Hay un lacayo que aguarda junto al vehículo con expresión arisca y la mano presta a agitar el látigo si alguien osa acercarse demasiado. Cualquiera de los sirvientes de la zona podrá decirles que el carruaje pertenece al conde Fenalik.



VERSALLES EN 1789

Versalles era una inmensa fosa séptica, presidida por el hedor de la inmundicia y cubierta de excrementos. La pestilencia [del humo] se adhería a las prendas, a las pelucas y a la ropa interior. Sin embargo, lo más repugnante era que mendigos, sirvientes y nobles visitantes por igual empleaban las escaleras, los corredores y cualquier rincón apartado para aliviar sus necesidades.

—Horace Walpole

EL PALACIO

Situado en las afueras de la ciudad de Versalles, a 19 km de París, sus grandes dominios comprenden exquisitos jardines de formas geométricas que rodean el Estanque de Apolo, la cruz del Gran Canal, el Gran Trianón y la Aldea de la Reina, un adorable pueblecito de novela construido para María Antonieta.

El palacio está compuesto por un cúmulo de salones, galerías, habitaciones, almacenes, terrazas y patios en continua expansión. La construcción es espléndida y grandiosa, una de las maravillas de Europa, pero el edificio ha comenzado a decaer debido a los problemas financieros que arrastra la corona. Su aspecto descuidado se realza por el humo proveniente de las chimeneas mal ubicadas, así como por el hedor a orina y excrementos: una consecuencia de los pobres hábitos higiénicos de los residentes. Hay una completa ausencia de intimidad. Cualquiera puede entrar en palacio siempre y cuando porte una espada y un sombrero, que en caso de apuro es posible alquilar al portero que guarda el acceso.

Los cortesanos son implacables en sus maniobras para conseguir un alojamiento, a pesar de las asfixiantes condiciones que afectan a todos los inquilinos (con excepción de la familia real). Hay un total de 350 apartamentos numerados, con dos o tres habitaciones, escasa intimidad y ausencia de agua corriente. Cada uno tiene su propia llave y se alinean a lo largo de pasillos recubiertos de baldosas. Muchos cortesanos intercambian sus habitaciones o las comparten con aliados, familiares y amigos.

LOS HABITANTES DE PALACIO

El palacio aloja a unas 10.000 personas que viven o trabajan en él. Su estatus se encuentra determinado por la posición social, el favor del rey y los derechos de nacimiento, siempre a través de una etiqueta compleja e inflexible. El rey y su familia se sitúan en lo más alto de la jerarquía.

Luis XVI es un buen hombre, pero tímido. De modales desafortunados, bruscos y formales, posee una profunda fe religiosa, baja autoestima, una notable miopía y una constitución fuerte, aunque es a su vez torpe y rechoncho. La reina María Antonieta es bella, afectuosa, inteligente, ingeniosa y de carácter nervioso, además de un ícono de la moda. El matrimonio tiene cuatro hijos: dos niños y dos niñas. El heredero al trono, el delfín Luis José, muere de tuberculosis el 4 de junio de 1789 con solo siete años. Su hermano Luis Carlos hereda el título a la edad de cuatro años, pero morirá en 1795.

Su majestad es atendido por ocho pajes que han demostrado que su noble ascendencia se remonta al menos dos siglos, las Grandes Caballerizas acogen a cincuenta jóvenes de las familias más selectas y la reina tiene alrededor de quinientos criados a su servicio, entre los que destacan la camarera, los secretarios, los físicos y los cirujanos de la casa real. La condesa de Noailles es la dama más veterana y mejor asentada de la corte, pero María Antonieta se refiere a ella con inquina como «Madame l'Étiquette». La mejor amiga de la reina es una viuda hermosa y jovial, la princesa de Lamballe, que ejerce las labores de superintendente de palacio. Se dice que es tan sensible que una vez se desmayó ante la simple visión de una langosta en un cuadro.

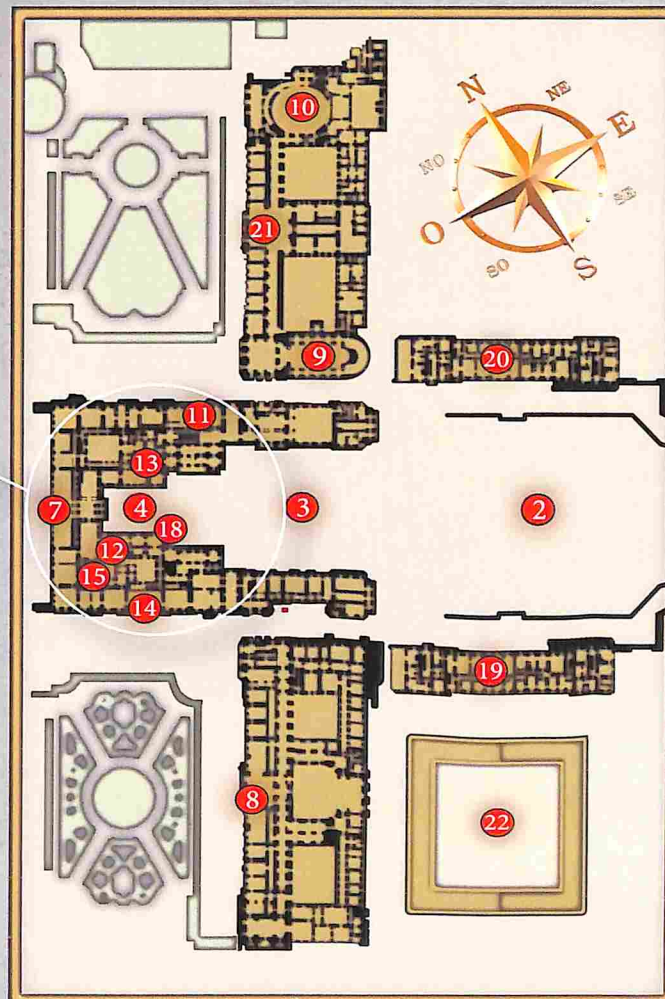
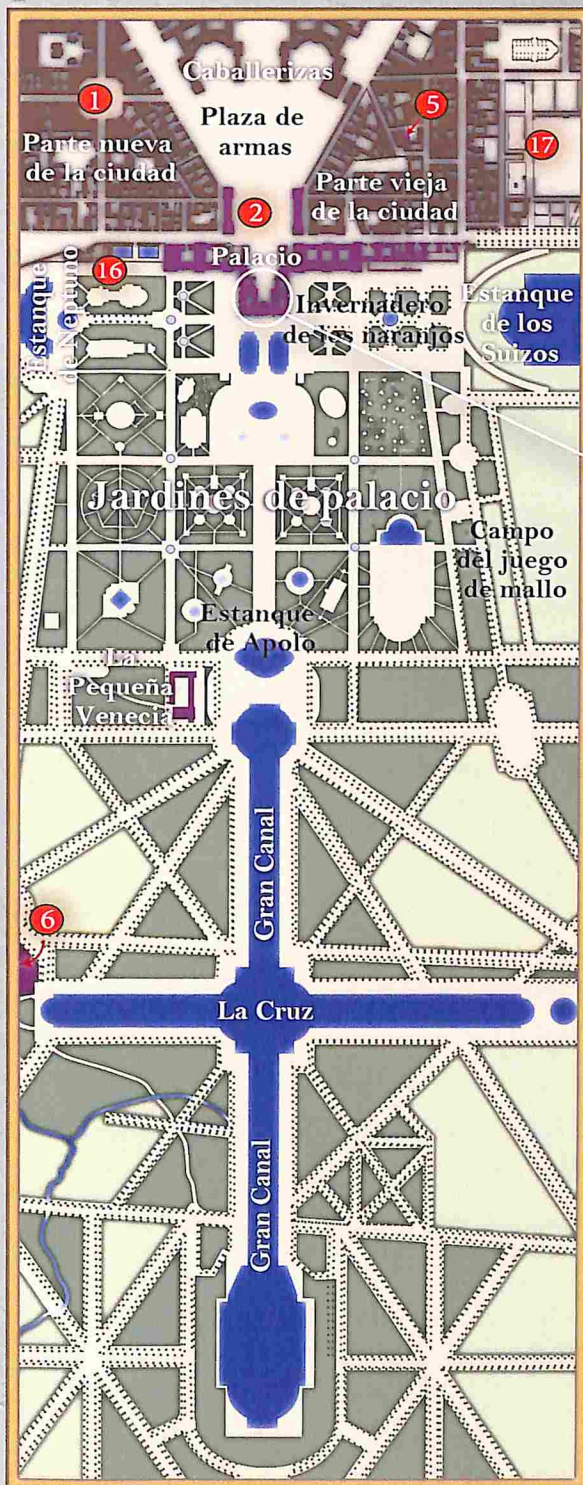
El palacio alberga también a 900 oficiales de la nobleza, en su mayoría empleados en labores poco exigentes (preparar arreglos florales, abrir las puertas ante la llegada de los

reyes, ayudarlos a acicalarse o sostener sus pelucas). Más abajo en la escala social están los dignatarios y embajadores extranjeros, que se alojan en habitaciones compartidas con esclavos, sirvientes, animales exóticos y séquitos variados. En el escalafón más bajo se encuentra el servicio: lacayos, pajes comunes, palafreneros, damas de compañía, jardineros, lavanderas y los trabajadores de la cocina. Se les exige una obediencia absoluta. Cualquier error conlleva castigos corporales, tareas adicionales o despidos inmediatos.

El protocolo, rígido y complejo, debe observarse en todo momento. Hay puertas que se golpean con los nudillos, mientras que otras, como las de la reina, solo pueden abrirse con la uña. Al servicio le está permitido tomar asiento en ciertas habitaciones, pero hay otras, como las habitaciones del rey, en las que no pueden entrar, aunque estén vacías. La pareja real desayuna en privado, pero a mediodía realiza una comida pública con fuentes de plata y mantelería de damasco bajo la atenta mirada de un círculo de espectadores.

El rey pasa el tiempo cazando o enfrascado en detalles insignificantes, como la confección de un listado de todas las piezas cazadas en los bosques, para no tener que enfrentarse a los problemas mucho más complejos y arraigados que asolan su reino. Su cónyuge no soporta estar quieta. Tan pronto gasta una fortuna construyendo una aldea en miniatura en sus dominios (la Aldea de la Reina), donde juega a ser lechera, como participa en funciones de dramaturgos aficionados, apoya el teatro, la ópera y el ballet, borda, toca el clavicordio y pasa las tardes apostando grandes sumas de dinero con sus derrochadores cuñados.

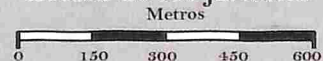
La familia vive en el palacio hasta el 6 de octubre de 1789, cuando es obligada a regresar a París tras la marcha sobre Versalles. Este incidente pone fin a la autoridad absoluta del rey y simboliza el fin del Antiguo Régimen; a partir de ese momento, el palacio dejará de ser la residencia real.



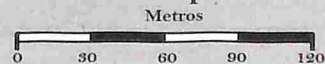
Leyenda

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Plaza del delfin | 17. Huerto del Rey |
| 2. Patio de Honor | 18. Sala de los Guardias |
| 3. Patio Real | 19. Ala Sur de los Ministros |
| 4. Patio de Mármol | 20. Ala Norte de los Ministros |
| 5. Sala del Juego de Pelota | 21. Salas del siglo XVII |
| 6. Dominio de María Antonieta | 22. Edificio del servicio |
| 7. Galería de los Espejos | |
| 8. Galería de las Batallas | |
| 9. Capilla Real | |
| 10. Ópera | |
| 11. Grandes Habitaciones del Rey | |
| 12. Habitaciones del Rey | |
| 13. Pequeñas Habitaciones del Rey | |
| 14. Grandes Habitaciones de la Reina | |
| 15. Gabinetes Interiores de la Reina | |
| 16. Depósitos de agua | |

Escala de los jardines



Escala del palacio





RUMORES ENTRE LA ARISTOCRACIA

Los nobles que pasan junto a los investigadores muestran una expresión cortés y susurran con decoro comentando los acontecimientos del día.

- ⑨ El delfín Luis José, heredero al trono, está gravemente enfermo de tisis (tuberculosis) a sus siete años. Es lamentable, por supuesto, pero siempre ha tenido una salud muy frágil. Lo enviaron a París hace meses.
- ⑨ El pueblo se reúne sin presencia del clero ni de la nobleza en un intento por que se reconozcan los derechos del tercer estado. Los *communes* pronto solicitarán al rey que reconozca su autoridad.
- ⑨ La monarquía se desmorona y las arcas están vacías.

Nótese que no se oye ningún comentario acerca de los asesinatos de la imprenta. O bien el capitán Malon ha ocultado la noticia, o bien no resulta de interés para la aristocracia.

Melodie Benoît

El conde Benoît y su hija Melodie (la amada de Pressi) se cuentan entre los presentes. El cabello dorado de la joven resplandece bajo la luz del sol mientras camina sujeta del brazo de su padre. Intercambia una mirada furtiva y enamorada con el investigador,

a quien encuentra galante y atractivo hasta el extremo. En su ingenuo encaprichamiento juvenil, lo inadecuado del romance solo sirve para que el soldado se le antoje aún más irresistible.

Los enamorados no pueden entablar conversación, ya que el conde impedirá que se dirijan la palabra. ¿Quizás los investigadores podrían distraer a Benoît para que los tortolitos tengan un momento de intimidad?

Indagando acerca del conde Fenalik

Si así lo desean, los investigadores pueden preguntar a los nobles acerca del conde Fenalik. Los siguientes detalles estarán disponibles durante la conversación:

- ⑨ Es de origen alemán y acaba de llegar a la corte.
- ⑨ Nadie puede hablar a ciencia cierta sobre su linaje.
- ⑨ Es un hombre atractivo y popular en Versalles.

También es posible indagar acerca de los cuchicheos más notables de la corte. Una buena fuente de información es la joven *madame* De Brienne, casada con un hombre mucho mayor que ella y con tiempo de sobra para disfrutar de todos los rumores que llegan a sus oídos. Estará encantada de compartir lo que sabe.

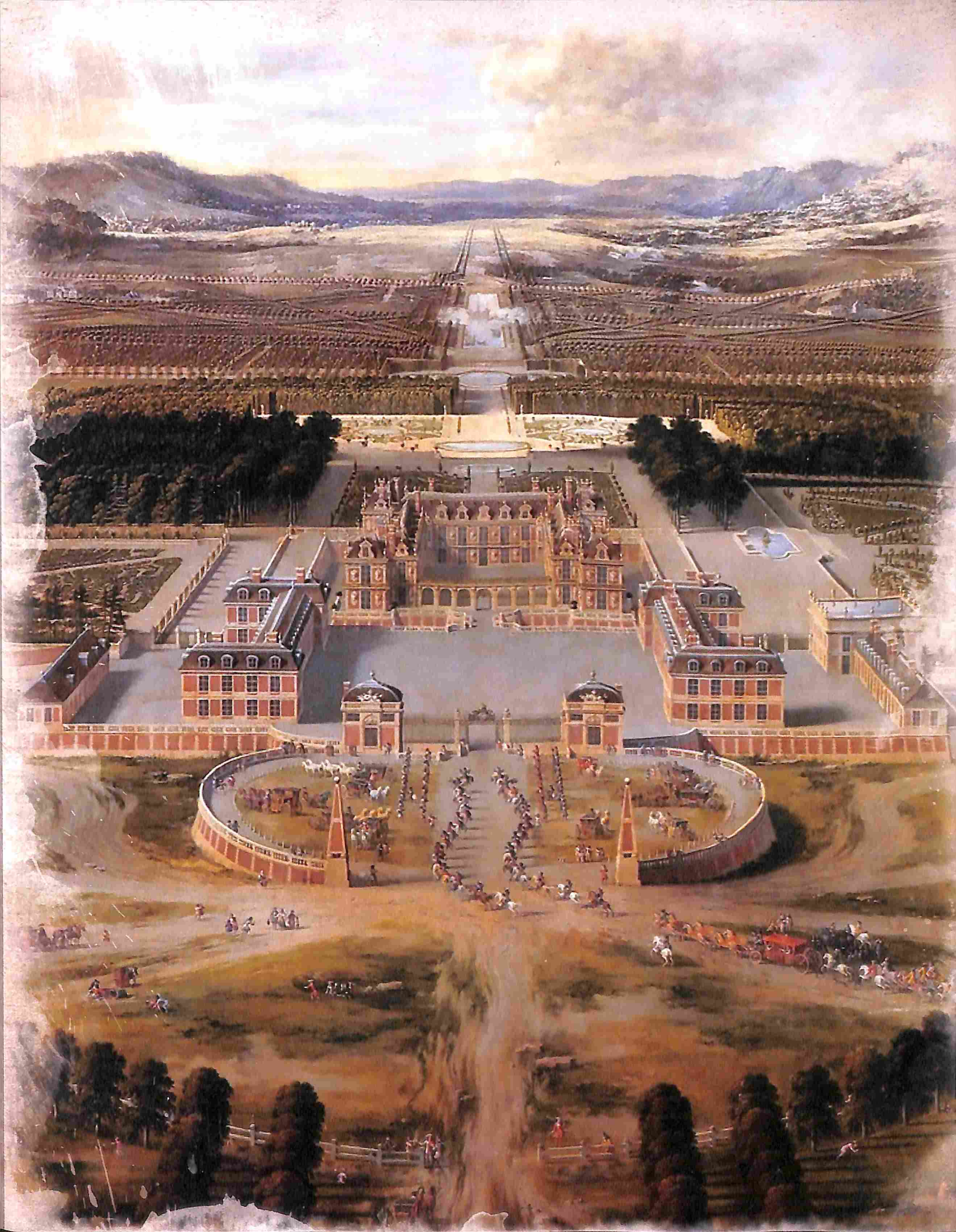
- ⑨ El conde Fenalik es uno de los favoritos de la reina.
- ⑨ Ha oído que celebra unas fiestas magníficas en su nueva mansión de Poissy (al oeste). Al parecer, es imposible encontrar un entretenimiento más fastuoso y *lascivo* en toda Francia. Añade esto último guiñando un ojo con coquetería.
- ⑨ No ha asistido a ninguna de estas reuniones y ahora se pregunta por qué.

Si Pressi pide ayuda a *madame* De Brienne para atraer la atención de Melodie, aceptará de inmediato. Sin embargo, no tardará en difundir a los cuatro vientos que la hija del conde Benoît se ha enamorado de un soldado raso. La pobre no puede evitarlo: ¡es demasiado maravilloso como para no contarlo!

El resto de los aristócratas reaccionan de manera extraña al ser interpelados.

- ⑨ Una dama se desmaya ante la simple mención del conde Fenalik y sus acompañantes instan a los investigadores a que se marchen.
- ⑨ Un caballero palidece de terror y se excusa ante ellos. Instantes después, los investigadores ven su carruaje abandonando Versalles al galope.
- ⑨ Un cortesano oportunista ruega a los investigadores que le cuenten todo cuanto sepan del conde, en particular, cuál es el modo de ser invitado a su casa.

Los criados hablan de Fenalik con reserva, intentando cambiar de tema o marcharse con algún pretexto. Una tirada de **Intimidar** o **Persuasión** convencerá a alguno de ellos para que hable.



- ⑨ El conde manda azotar a los criados que cometen un error o hablan en su presencia. El castigo corporal es una práctica habitual en la época, pero en este caso parece ser especialmente severo.
- ⑨ Su cochero es el encargado de impartir la pena. Siempre que el muy animal golpea a los sirvientes, el conde observa como si disfrutara del espectáculo.
- ⑨ Una vez agarró a un joven criado por el brazo para hacer que le derramara el vino por encima y así tener una excusa para propinarle una paliza. El chico murió más tarde como consecuencia de las heridas.

El informe

Malon aguarda impaciente a los investigadores y saldrá en su busca si tardan demasiado. Tras acompañarlos a palacio, los guía a través de varias habitaciones recubiertas con pan de oro y que han conocido tiempos mejores. Un ambiente decadente domina el interior del edificio, que por todas partes parece deslucido y descuidado. Los cortesanos forman corrillos en los rincones y hablan en susurros.

El capitán conduce a los soldados hasta la salita en la que aguarda el doctor Rigault. El físico de la corte está al borde de la extenuación, puesto que ha tenido que cuidar del delfín en la ciudad y supervisar el traslado de huesos durante la noche. Los dos hombres exigen ser informados acerca de los detalles del crimen. Mientras los investigadores exponen los hechos, Rigault fija su mirada febril sobre ellos, atento a cada palabra que dicen. Tanto el capitán como el doctor enarcan las cejas al escuchar que el carruaje del conde Fenalik ha sido visto junto a la imprenta y coinciden en que ese hombre es un peligro para la corona. Sobre todo, en época de semejante agitación popular.

Si los investigadores han encontrado el pañuelo con las iniciales M. A., Rigault lo recoge diciendo que se lo entregará a la reina en cuanto tenga ocasión de reunirse con ella en privado. Con un poco de suerte, la convencerá para que retire su apoyo al conde. Antes de que la conversación pueda proseguir, se ve interrumpida por un grito que reverbera por todo el palacio.

La muerte del delfín

La noticia acaba de llegar de París: el delfín ha muerto. El heredero al trono ha sucumbido a la tisis con solo siete años. Las damas se desmayan, bien sea por tristeza, o bien porque es cuanto se espera de ellas. Los caballeros reaccionan sosteniéndolas, algunos por caballerosidad y otros por no perder la ocasión de tener a una dama en apuros entre los brazos. Tras el sobresalto inicial, los criados realizan los preparativos de emergencia para que sus majestades puedan partir cuanto antes. El rey y la reina abandonan Versalles de inmediato y se dirigen al palacio de Meudon, en las afueras de París.



La llegada del conde

Impecablemente vestido, con la peluca en perfectamente colocada y las hebillas de los zapatos relucientes, el conde Fenalik se abre paso con elegancia a través del desconcierto general. Su expresión es severa, pero puede detectarse un leve aire de satisfacción en ella. El recién llegado observa con atención al soldado que lo vio a través de la ventanilla del carruaje, quien, a pesar de sentirse incómodo, puede intentar sostenerle la mirada con una tirada enfrentada de POD contra el conde (POD 70).

- ⊗ **Si el investigador pierde**, se ve obligado a apartar la vista y el conde esboza una sonrisa lobuna.
- ⊗ **Si el investigador gana**, el conde entrecierra los ojos y toma nota mental del grupo para condenarlo a un destino aún por decidir.
- ⊗ **Si el investigador y el conde empatan**, pregunta al primero si quiere seguir adelante. En caso de que así sea, volved a tirar los dados. Si se produce un nuevo empate, la victoria será para el investigador si su POD es superior a 70 y para Fenalik en caso contrario.

El conde se acerca a los investigadores para preguntarles si se conocen o se han visto antes, puesto que le resultan familiares y él nunca olvida una cara. Su actitud es desdeñosa, altanera y orgullosa, sus palabras están impregnadas de malicia y sus movimientos son decididos y calculados. A diferencia del resto de los nobles, no gesticula ni permite que las emociones asomen a su rostro, sino que se mantiene tan sereno como un depredador al acecho.

Dice lamentar la muerte del delfín, de tisis, nada menos, y se ofrece a consolar a la reina en persona. Ha oído que el físico de la corte trabajaba en la exhumación de los cementerios, ¿podría ser ese el origen de la infección? Sin duda, se trataría de una terrible tragedia, un error imperdonable. Fenalik permanece junto a los investigadores el tiempo suficiente para que se sientan incómodos, pero desaparece antes de que puedan replicar.

Este encuentro posee un valor especial para los jugadores de *Horror en el Orient Express*, puesto que los investigadores tienen ocasión de verse las caras con el conde mientras está en la cúspide de su poder. El contexto obliga a ambas partes a regirse según las normas sociales, por lo que la charla debe ser civilizada pero rezumar malevolencia. El Guardián no volverá a disfrutar de una ocasión así, por lo que debería aprovechar para interpretar devotamente al conde.

La misión

La maniobra de Malon para convencer a la reina de que expulse al conde de la corte ya no es suficiente. Necesita pruebas sólidas que relacionen a Fenalik con los asesinatos de la imprenta o cualquier otro crimen para poder acusarlo públicamente, así que ordena a los investigadores que inspeccionen su mansión de Poissy. Deben entrar en la propiedad sin ser detectados ni levantar sospechas, evitar al conde a toda costa (ha quedado sobradamente demostrado que es peligroso) y determinar dónde puede haber indicios de sus crímenes. El capitán quiere la información necesaria para justificar una redada en la casa y capturar a Fenalik junto con pruebas de su culpabilidad.

Los investigadores reciben una carta que les permite adquirir los suministros y monturas que consideren necesarios. Esta oferta no se extiende a barriles de pólvora ni cañones.

El beso

Una tirada de **Descubrir** realizada con éxito al salir de Versalles revela que el conde Benoît ha dejado sola a su hija. Mientras el caballero charla en algún rincón sobre la muerte del delfín y sus consecuencias para la nación, la dulce Melodie pasea por los jardines apenada por la noticia.

Es la oportunidad de Pressi para hablar con ella. Si le dice que se dispone a partir en una peligrosa misión, quizás ella se despidan con un beso. El mundo del joven soldado resplandece por un momento. A partir de ahora, solo habrá oscuridad.

Poissy

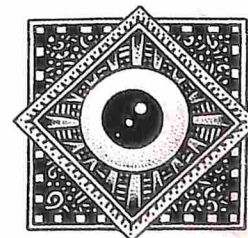
El camino a Poissy lleva a los soldados a través del bosque de Saint-Germain, al noroeste de París. Hay poco tráfico para estar en pleno verano y los viajeros que encuentran se apresuran a pasar de largo sin dirigirles la mirada. La oscuridad reina entre los árboles y, aunque resulte extraño, los animales no emiten el menor sonido. Los investigadores se sienten observados.

Cuando llegan a la aldea, ven una plaza rodeada por altos edificios bajo la luz del atardecer y el campanario de la colegiata de Notre Dame de Poissy presidiendo el pueblo. La tarde avanza, las madres llaman a sus hijos y cierran las ventanas. También la posada ha cerrado sus puertas, pero aún ofrece cobijo para los viajeros.

Los habitantes de Poissy son discretos en sus opiniones acerca del conde y responden con evasivas; Fenalik tiene espías en el pueblo, por lo que nadie se atreve a hablar mal de él. También sus criados son forasteros, y eso es excusa suficiente para granjearse las sospechas de los vecinos. Una tirada Dificil de **Persuasión** permite atravesar esta fachada de indiferencia. Sin embargo, en lugar de responder a las preguntas de los investigadores, el aldeano con el que hablan pide que lo dejen en paz aterrado.

Un sendero adoquinado atraviesa el pueblo y conduce a la mansión amurallada del conde Fenalik. Cuando cae la noche, las calles están desiertas.

Los acontecimientos se retoman tras la descripción de la hacienda del conde (ver **La velada de los horrores**, en la página 38).



LA MANSIÓN

Los terrenos de la mansión están rodeados por un muro de ladrillo de tres metros de alto que presenta una hilera de pinchos en la parte superior. Aunque la tapia oculta la planta baja del edificio, los otros dos pisos son visibles desde el exterior. Una tirada fallida de **Trepar** hará que el investigador pierda el asidero cuando está a punto de impulsarse sobre los pinchos, lo que puede llevarle a solicitar una tirada forzada o la ayuda de un compañero que haya conseguido subir. Una vez completado el ascenso, debe realizarse una tirada de **Saltar** para aterrizar sano y salvo al otro lado. Si la tirada fracasa, el investigador recibe 1 punto de daño por la caída.

Los terrenos

Un jardín de rosales asilvestrados ofrece una cobertura perfecta gracias a su densa vegetación (añade un dado de bonificación a las tiradas de **Sigilo**). Los soldados nunca habían visto tal variedad de rosas: negras, plateadas, de color aguamarina, turquesa, verde hierba y muchos más; todas ellas bien abonadas y revelando una belleza exuberante. También hay zarzamoras, zarzales y arbustos espinosos que crecen a sus anchas por doquier. A pesar de las ventajas de la espesura a la hora de desplazarse, los soldados deben superar una tirada de **DES** para evitar 1 punto de daño provocado por las espinas. Las heridas sufridas de este modo tardan en cerrarse y sangran con profusión.

Senderos de gravilla negra atraviesan la descuidada vegetación y forman intersecciones a intervalos regulares. Estos cruces están decorados con fuentes ornamentales que contienen un líquido entre rojizo y rosa, compuesto por vino tinto y agua (y pequeñas cantidades de sangre humana). Las estatuas que coronan las fuentes resultan inquietantes por diversos motivos.

- ⑨ Ícaro muestra una mirada enloquecida y alas de murciélago en lugar de sus habituales alas emplumadas.
- ⑨ Cupido se representa mordiendo a Psique en el cuello.
- ⑨ La Parca, vestida con casaca y peluca propias de la época, extiende la mano como si se dispusiera a bailar.
- ⑨ Una madona sostiene en brazos al niño y lo contempla con adoración. Una tirada de **Descubrir** realizada con éxito revela unos colmillos protuberantes en su boca entreabierta: la figura se prepara para morder al pequeño en la cabeza. Esta estatua blasfema es motivo suficiente para procesar al conde en un país tan católico como la Francia de la época.

La vegetación ha sido despejada en los alrededores de la casa. Los investigadores tendrán que arriesgarse a correr al descubierto hasta alcanzar la pared de la vivienda, para lo que deben superar una tirada de **Sigilo** o serán detectados. Si el sol no se ha puesto todavía, el nivel de la tirada aumenta a Difícil. En caso de que alguno de ellos fracase, comprenderá que corre peligro de que lo vean al abandonar la espesura. Si fuerza la tirada y vuelve a fallar, los criados descubren a los investigadores y comienza la persecución. En el hipotético caso de que uno de los soldados sea perseguido, el resto podría aprovechar esta *oportuna* distracción para deslizarse sin que los vean.

La casa

La mansión del conde es una rareza arquitectónica. Los tres pisos que la forman presentan una extraña mezcla de estilos: hay elementos griegos, contrafuertes medievales y hasta torres góticas diseñadas para que parezcan derruidas (en un homenaje a la afición inglesa por los caprichos y las ruinas decorativas). Se trata de una composición inquietante que parece cernirse sobre los investigadores, a punto de derrumbarse, a medida que se acercan. Ni una sola parte del edificio está del todo alineada con el resto. El tejado está torcido, al igual que las paredes, que parece que vayan a venirse abajo en cualquier momento, y el dintel se proyecta ligeramente sobre las escaleras que llevan a la puerta. El efecto es tan perturbador que requiere una tirada de **Cordura** (0/1 de pérdida).

Las escaleras de piedra que hay en la fachada conducen a la entrada principal, en la que pueden verse un pórtico y un portón. La mansión cuenta con una docena de dormitorios, un salón de baile y numerosas salitas. Todas las habitaciones son de estilo barroco, decoradas con estatuas y otras obras de arte con varios siglos de antigüedad. El mobiliario es ostentoso, recubierto con pan de oro, pero no precisamente cómodo. No hay ni un solo espejo en la casa, aunque este dato no estará a disposición de los investigadores a menos que pregunten por él.

PLANTA BAJA

Vestíbulo: El recibidor está presidido por el Santo Padre Desollado, un cadáver humano con indumentaria papal al que han arrancado la piel (ver más adelante).

Comedor: Una larga mesa ofrece cubiertos para cuarenta personas. Los candelabros que iluminan la habitación emiten un aroma inquietante y grasiento, proveniente del sebo humano que arde en las velas. Se trata de un pequeño detalle por parte de Fenalik: los antiguos comensales también están invitados a la cena. Hay también un gran retrato del conde, ataviado como un noble veneciano, que contempla la mesa desde las alturas. El cuadro fue pintado en Venecia en 1538, cuando Fenalik aún residía en la ciudad.

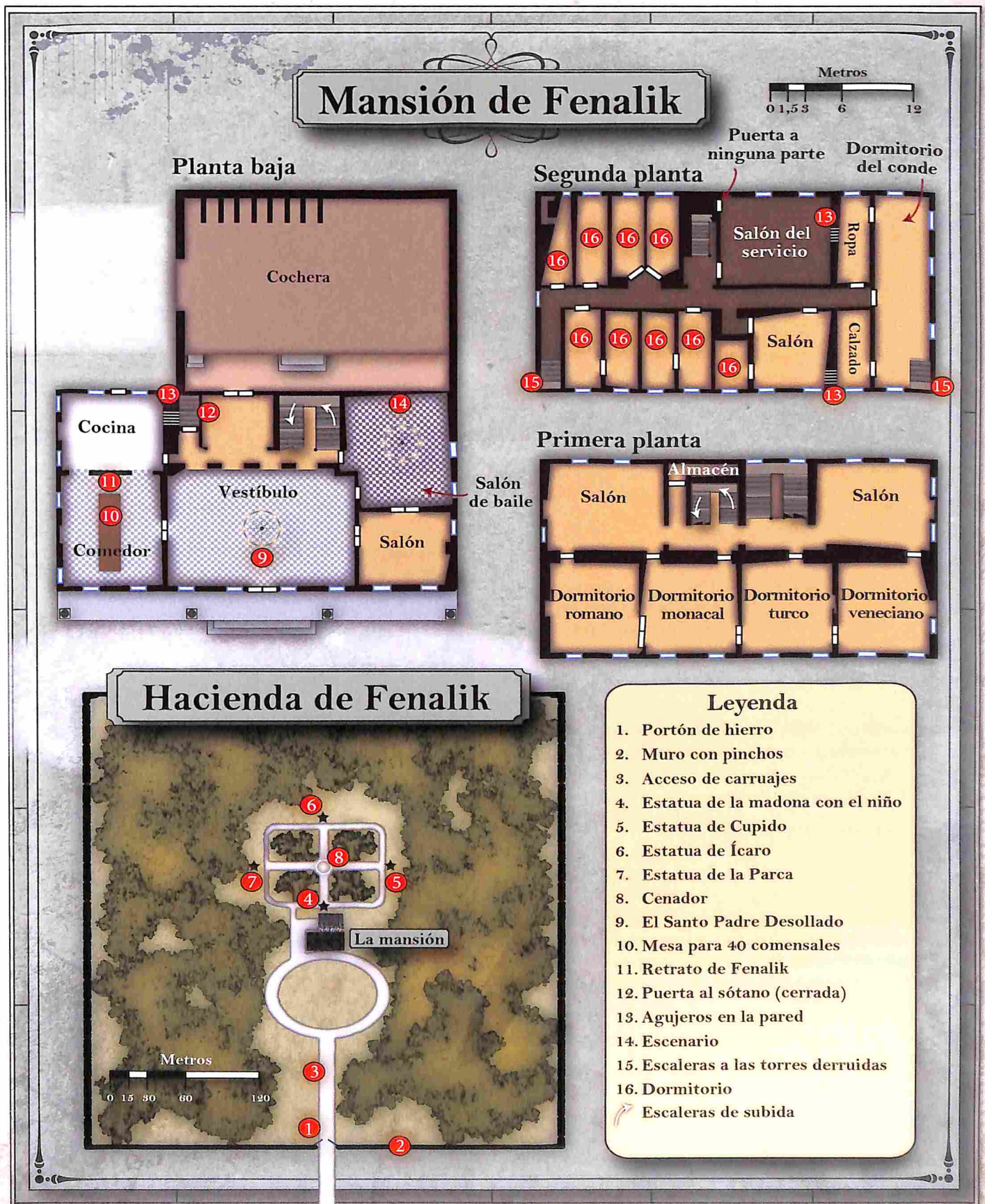
Salón de baile: La habitación, alargada, con suelos de madera y extrañas pinturas en el techo, está vacía (para una descripción completa, ver **La danza de la muerte**, página 42).

Puerta cerrada: Situada al fondo de un pequeño corredor, se encuentra constantemente vigilada por dos lacayos (para más información, ver **La víctima**, página 41).

Salón: La gran sala está decorada con sillas de respaldo alto y una alfombra de color sangre. Todos los asientos están contruidos con el espaldar ligeramente inclinado, algo imperceptible a la vista, pero que obligará a cualquier persona que se siente a inclinarse hacia delante.

Cocina y despensas: Los fastuosos festines del conde nacen en esta inmensa cocina al servicio de sus invitados. Los criados trabajan en un misterioso silencio, puesto que en realidad están esclavizados por el conde.

Nota: No hay baños ni lavabos, pero sí pueden verse algunos orinales en la casa.



PRIMERA PLANTA

Dormitorios para invitados: La mansión cuenta con varios dormitorios para invitados, todos opulentos, pero decorados con estilos muy diversos. Hay una villa romana con divanes a modo de cama, una sala veneciana con el lecho encastrado en una góndola, un serrallo turco y una celda digna del monje más austero. Cada dormitorio representa un lugar relevante en la vida del conde, pero esta relación es imposible de establecer para el visitante ocasional.

SEGUNDA PLANTA

Dormitorio del conde: A pesar de la fastuosa cama revestida de pan de oro y los cortinajes de terciopelo rojo del dosel, nadie ha dormido nunca en este lecho. Una tirada de **Descubrir** podría revelar la existencia de varios agujeros en el suelo que forman un patrón regular junto a la cama. (El conde los utiliza para llegar hasta el sótano convertido en humo y acceder a su ataúd).

Vestidores (2): Hay un vestidor con exquisitos atuendos junto al dormitorio del conde, así como una segunda sala reservada para el calzado.

Habitaciones del servicio: La sección más reclusa de la casa contiene pequeños alojamientos reservados para los criados y sirvientes. Muchas de las almohadas muestran restos de sangre seca (señal inequívoca de que Fenalik ha bebido un poco de ellos durante la noche).

Torres: Una torre se alza a cada lado de la fachada, ambas con sus propias escaleras, aunque resulta imposible acceder a ellas. Parecen ruinas de tiempos arcaicos, pero son en realidad caprichos de reciente construcción con una finalidad exclusivamente decorativa.

EL SÓTANO

El sótano esconde la cámara de tortura del conde (para más información, ver **El sótano**, página 46).

LA VELADA DE LOS HORRORES

El conde celebra una fiesta la misma noche en que los investigadores acuden a inspeccionar la mansión. Suponiendo que hayan llegado a la propiedad y se hayan introducido subrepticamente en sus terrenos, podrán observar los acontecimientos de la velada sin perder detalle ni ser descubiertos. Si se aproximan a la casa cuando ya ha oscurecido, encontrarán la celebración en pleno apogeo.

Las escenas y acontecimientos que se describen a continuación siguen el orden más probable en el que van a ser presenciados por los investigadores.

Los carruajes

Los carruajes comienzan a llegar al caer la noche; remontan las calles adoquinadas de Poissy y siguen el camino que lleva a la hacienda del conde. Cuatro criados de librea montan guardia junto



al portón abierto. Los coches atraviesan las puertas y se detienen al llegar a la entrada del caserón. Mientras los lacayos conducen a los nobles al interior del edificio, sus cocheros son amenazados con látigos para que se apresuren a marcharse. Los conductores rodean la rotonda del jardín con los carruajes vacíos y regresan a la aldea, donde se reúnen en la posada a la espera de que sus señores los requieran para volver a casa. Estos hombres saben poco o nada acerca de lo que ocurre entre los muros de la mansión.

El Santo Padre Desollado

Todos los invitados deben realizar el mismo ritual al llegar a la mansión del conde. Si los soldados se esconden en los alrededores de la casa, una tirada de **Descubrir** revela que los nobles vacilan, con expresión de disgusto, antes de atravesar la entrada principal. Un éxito Difícil permite atisbar la terrible figura que aguarda en el vestíbulo antes de que las puertas se cierren.

El vestíbulo está presidido por un cadáver humano con indumentaria papal y la mano derecha extendida. Los invitados deben arrodillarse ante el Santo Padre Desollado, besar el anillo del Pescador que porta en el dedo y jurar no decir ni una palabra de lo que ocurra esa noche.

El Santo Padre es un *écorché*, una figura desollada y en buen estado de conservación, obra del anatomista Honoré Fragonard. Tras haber sido expulsado de la Real Escuela de Veterinaria en 1771 acusado de locura, ha estado vendiendo sus creaciones a la aristocracia. El anillo del Pescador que porta la estatua pertenecía al papa Martín V (muerto en 1431). Una tirada de **Historia** o una tirada Difícil de **Conocimientos** realizada con éxito sugiere que podría ser una falsificación, puesto que la sortija se destruye al morir su santidad. Aunque los investigadores no lo sepan, Fenalik es lo bastante astuto como para conseguir lo que quiere.

El Santo Padre Desollado constituye una terrible blasfemia y es una prueba irrefutable de los excesos del conde. Por desgracia, es difícil de robar en secreto.

La cena

El sonido de las carcajadas atraviesa las ventanas abiertas del comedor, en la planta baja. Una tirada de **Escuchar** podría revelar los chasquidos de un látigo, que provoca una oleada de risas nerviosas y escandalizadas con cada golpe. Los presentes centran su atención en la escena que se desarrolla en el centro de la estancia, así que los soldados podrán mirar a través de las ventanas sin correr peligro.

El público está formado por un grupo de nobles con las pelucas ladeadas y el cuello de la camisa mal puesto. Salta a la vista que han estado bebiendo y se han dado a los excesos; ni siquiera las máscaras que cubren sus rostros pueden ocultar esa mirada febril. Los aristócratas rodean la mesa del comedor (rebotante de bandejas con dulces, cestas de pan, aves al horno y otros manjares) chillando y jaleando a los protagonistas. Entre los platos de comida, un hombre disfrazado de María Antonieta sonríe como

un bobalicón. Lleva una peluca que imita el peinado de la reina y un vestido rojo, prenda que resulta familiar a Pressi y Babin. Con una tirada de **Conocimientos**, confirmarán que es idéntica a la que han visto llevar a su majestad. Incluso podría tratarse de la misma pieza.

Junto a la mesa hay una mujer ataviada con el manto de armiño que Luis XVI llevó el día de su coronación. Si no es la misma pieza, se trata de una muy similar. Sostiene un látigo en la mano, con el que golpea el trasero acolchado de la falsa María Antonieta mientras el hombre que la interpreta estalla en risotadas.

El anfitrión

Cuando la escena alcanza su punto álgido, las puertas de doble hoja giran sobre sus goznes y el conde entra en la estancia sin anunciarse. Los investigadores que tengan éxito en una tirada Difícil de **Descubrir** jurarán que no le han visto llevar las manos al picaporte: las puertas sencillamente se han abierto ante él.

La atmósfera del comedor cambia de repente. Las miradas se concentran en Fenalik. Muchos de los rostros se tiñen de miedo y emoción a partes iguales.

—*Mon amour* —murmura al hombre disfrazado de reina—, tan hermosa como siempre. Y tan maldita. Continúa.

La mujer vestida de rey retoma el castigo, pero ha dejado de ser un juego y azota a su víctima tan fuerte que la hace sangrar. El hombre intenta evitar los golpes, pero ella lo persigue a lo largo de la mesa agitando el látigo mientras pisotea la comida que tiran a su paso. Cuando el desgraciado ya no tiene escapatoria, lo arroja al suelo.

Como si la veda se hubiera abierto con este gesto, los nobles se acercan a la falsa reina para pisarla y patearla haciendo caso omiso de sus gritos. Como soldados, los investigadores están acostumbrados a presenciar peleas. Sin embargo, los jugadores podrían sentirse incómodos. Si este es el caso, el Guardián puede pedir una tirada de **Cordura** (0/1 de pérdida).

Fenalik aguarda el tiempo necesario para que la situación se vuelva insoportable, hasta que al fin levanta una mano de uñas perfectamente recortadas. A su señal, los invitados dan un paso atrás con los zapatos manchados con la sangre de su víctima. El conde se agacha hacia el hombre, lo ayuda a levantarse mientras gimotea, lo besa y le revuelve el pelo, lo que hace que la peluca de María Antonieta caiga al suelo. Luego hace un gesto al ayuda de cámara, que hace llamar a dos criados.

—Que alguien atienda sus heridas —ordena.

Los lacayos sostienen al herido y siguen al ayuda de cámara por el pasillo. Tan pronto como giran a la izquierda y desaparecen de la vista, los congregados olvidan a la pobre víctima. Fenalik agarra al falso Luis XVI por el brazo y le dedica una sonrisa triunfal.

—Acompañadme, ¡es hora del baile! —anuncia guiando a la mujer hacia el salón de baile, seguidos por la multitud.



Las puertas vuelven a abrirse sin intervención del conde. Una tirada Difícil de **Descubrir** convence a los investigadores de que se mueven solas.

En busca de pruebas

Los invitados se apresuran a salir del comedor tras los pasos del conde, pero los investigadores ocultos bajo las ventanas pueden seguir espíandolos si rodean la casa y llegan al salón de baile.

El comedor se vacía en cuestión de segundos; tan solo quedan algunas copas de vino desperdigadas, comida pisoteada y la peluca ensangrentada durante la sádica pantomima. Esta última podría ser la prueba que los investigadores estaban buscando, siempre y cuando alguien sea lo bastante valiente como para entrar por la ventana y recogerla (requiere una tirada combinada de **Trepar** y **Sigilo**). Si el investigador lo consigue, una tirada de **INT** confirmará que es exactamente el tipo de prueba que necesita el capitán Malon para ordenar un registro de la mansión.

Si los investigadores fallan una tirada de **Sigilo** mientras están en la casa, tendrán que reaccionar con rapidez para evitar que los atrapen. Una tirada de **Suerte** realizada con éxito puede proporcionarles un escondite de última hora (tras un mueble, entre las cortinas, bajo una mesa, etc.) cuando hayan quedado al descubierto. Ahora bien, en caso de que un investigador sea sorprendido, tendrá que

salir huyendo de inmediato, puesto que cuatro lacayos lo perseguirán hasta el límite de la propiedad. Es posible que atrapen a alguno de los soldados y lo encierran en el sótano para que el conde decida qué hacer con él después de la fiesta.

Ya que han entrado, un soldado especialmente audaz podría querer registrar la casa en busca de más pruebas. El grupo tendrá que seguir esquivando a los lacayos, que los identificarán como intrusos a menos que los investigadores hayan sido lo bastante listos como para vestirse de nobles. Esto les permitirá engañar a los hombres de Fenalik durante un tiempo. Los invitados desorientados son un problema menor, ya que creen que los merodeadores forman parte del espectáculo. Sin embargo, nadie garantiza que los sufridos soldados no vayan a ser objeto de alguna insinuación amorosa.

En la casa hay muy pocas pruebas de la actividad criminal del conde, tan solo de los excesos de la aristocracia; algo que puede encontrarse en cualquier gran mansión de París. Las pruebas más terribles están en un sótano secreto (ver **La víctima**, en la siguiente sección) de difícil acceso. Las estatuas blasfemas del jardín y la peluca son más que suficiente para que el capitán Malon pueda actuar, ya que cuenta además con el testimonio de los soldados acerca de la traición de Fenalik a la corona y su grotesca farsa. A pesar de todo, es probable que los investigadores quieran seguir husmeando en busca de pruebas. ¿No dicen que la curiosidad mató al gato?

La entrada al sótano

Entrar al sótano no es una tarea sencilla, pero muchos investigadores lo intentarán a pesar de que el capitán haya insistido en que no deben ser descubiertos.

Dos lacayos guardan el lugar de espaldas a la puerta de acceso y vigilan el pasillo que se extiende ante ellos. No hay cortinajes que proporcionen un escondite, por lo que la única manera de lidiar con los vigías es atacando con fuerza, rapidez y discreción. Ambos tendrán que morir o quedar inconscientes al primer golpe, o darán la voz de alarma. Fenalik posee un oído sobrehumano, así que acudirá al instante, sobre todo, si se producen disparos.

Una posible táctica consiste en acercarse a los guardias haciéndose pasar por criados o invitados (si los investigadores encuentran la ropa adecuada). Los hombres del conde los instarán a alejarse, pero quizás les concedan el tiempo suficiente para atacar por sorpresa. Incluso si consiguen despachar a los lacayos sin hacer ruido, los soldados descubrirán que la puerta del sótano está cerrada y los guardias no tienen la llave. El único que puede abrirla es el ayuda de cámara, que en esos momentos se encuentra con otros seis lacayos cerca de los carruajes.

La puerta puede abrirse con una tirada de **Cerrajería** o una tirada Difícil de **Mecánica**. En caso de que ambas fallen, los soldados aún pueden echarla abajo (FUE 100) con considerable estrépito. Si acceden al sótano, consulta la descripción que se ofrece en **El registro** (página 45). Está en tus manos decidir si los investigadores encuentran más pruebas y escapan, o si el conde los ataca tras descubrir la intrusión. Quién sabe, quizás incluso consigan una victoria prematura destruyendo el Simulacro (ver más adelante).

LA VÍCTIMA

Una tirada de **Seguir rastros** podría llevar a los investigadores a seguir el reguero de sangre que ha dejado la víctima de los latigazos. Las delicadas gotas indican que los lacayos la han transportado con cuidado durante los primeros metros, pero el trato se ha vuelto más violento al perder de vista el comedor. Una mancha roja en la pared y la huella ensangrentada de una mano revelan que ha sido conducida a través del pasillo hasta atravesar una recia puerta. Si los investigadores son precavidos, verán a los dos lacayos que guardan la puerta cerrada antes de ser descubiertos. Por el contrario, si no apartan la vista de la sangre, pueden atraer la atención de los guardias, quienes tienen órdenes estrictas de no dejar pasar a los invitados.

Una tirada de **Conocimientos** puede revelar que, a juzgar por la disposición de la casa, la habitación que hay al otro lado tiene que ser muy pequeña o llevar al sótano. Este es precisamente el caso, ya que tras la

puerta se encuentran las escaleras que conducen a la cámara de tortura del conde. El pobre diablo vestido de María Antonieta está encadenado a una celda en la más absoluta oscuridad. Los gruesos muros de piedra ahogarán sus gritos hasta que Fenalik vaya a buscarlo.

EL NIÑO MUERTO

Si los investigadores miran a través de las ventanas que dan al salón de baile, verán una estancia con el suelo de parqué, pero sin los habituales asientos junto a la pared para que los invitados puedan descansar. Cuando el conde dice que bailen, todo el mundo baila. El techo está decorado con una brutal representación del sitio de Constantinopla durante la Cuarta Cruzada, una elección muy alejada de los tradicionales motivos celestiales. Hay un pequeño escenario en uno de los extremos, sobre el que aguarda el delfín, primogénito de Luis XVI y María Antonieta. Sus ojos son dos pozos negros y la muerte ha teñido su rostro de blanco. Pide una tirada de **Cordura** (0/1D3 de pérdida).

Los espías enseguida advierten que no se trata de un niño consumido por la tisis y alzado de entre los muertos, sino de un enano maquillado grotescamente y vestido con la ropa del heredero al trono. El descubrimiento no permite recuperar los puntos de Cordura perdidos, ya que el terror da paso a la ira al advertir el abominable sentido del humor del conde.

El enano es Dietrich Zann. Está de pie, dominado por el miedo y la desdicha, junto a una mujer llamada Céline Bessette; una cortésana, a juzgar por el maquillaje. Son almas afines atrapadas bajo el influjo de Fenalik y obligadas a servirle. Céline murmura palabras de consuelo sosteniendo la mano de su amado, pero el enano está demasiado asustado.

Los acontecimientos se precipitan con la llegada del conde (ver **La danza de la muerte**, en la siguiente sección).

***Nota para el Guardián:** Dietrich Zann desempeña un papel crucial en la aventura. Su Música del Más Allá es la clave para completar la segunda parte de la aventura, por lo que su supervivencia a los acontecimientos de 1789 facilitará la labor de los investigadores. No obstante, si están decididos a matarlo, el capítulo dedicado a 1794 ofrece algunas alternativas para sacar adelante la historia. Esta no es la única relación que Dietrich guarda con los Mitos. Si el Guardián de los Arcanos lo permite, uno de sus descendientes será el protagonista de La música de Erich Zann, relato de H. P. Lovecraft. La historia se ambienta en una ciudad francesa de la que no se especifica el nombre, pero que parece tratarse de París. Esta aventura propone la hipótesis de que la música y la locura corren por la sangre de la familia.*

~ Rumores de revolución ~

A pesar de la alegría y el hedonismo que muestran ciertas multitudes de París, la pobreza, la desesperación y el hambre campan a sus anchas por la ciudad. El ambiente está dominado por terribles rumores de insurrección. Incluso los mayores símbolos de progreso de la época, los faroles de metal que iluminan los bulevares, cobran pronto un significado más siniestro debido a una variante de la canción popular *Ça ira* (Saldrá bien).

Cuando el rey intuye que está perdiendo el control de la Asamblea Nacional, manda llamar a las tropas que hay en las fronteras. Los soldados se concentran en París y Versalles, la tensión crece y los estallidos de violencia son cada vez más frecuentes contra aquellos que no declaran su apoyo al tercer estado. El pan dobla su precio en dos meses (mayo y junio), lo que provoca más revueltas mientras los panfletos políticos predicen una guerra civil y llaman al pueblo a las armas.

La danza de la muerte

Tras el desagradable incidente del comedor, el conde entra en el salón de baile seguido por la caterva de nobles. El rostro de los invitados revela una clara incomodidad: no les gusta esta sala ni lo que en ella sucede. Céline suelta la mano de su amado y da un paso atrás en cuanto Fenalik se aproxima al escenario.

—Es hora de que nos deleites con tu obra maestra —anuncia el conde mientras Zann se encoge sobre sí mismo como si lo hubieran golpeado—. Es hora... de la Música del Más Allá.

El enano protesta, la pieza no está lista, no ha practicado suficiente, no va a ser del agrado del noble, el violín necesita cuerdas nuevas... Una excusa sucede a otra atropelladamente y deja patente que le aterroriza la idea de tocar para este hombre. Fenalik lo fulmina con la mirada, a lo que el enano responde llevando la mano al diapasón y alzando el arco del violín sobre las cuerdas con los movimientos involuntarios de una marioneta. Al extraer la primera nota, el público queda sobrecogido ante el maullido que emite el instrumento. El conde esboza su sonrisa lobuna.

—Vamos, vamos, querido conde, ¿cómo vamos a bailar al son de esa melodía? —interrumpe Céline para romper el embrujo del momento—. ¿No sería más adecuada una marcha nupcial?

La cortesana toma la mano de Fenalik y la enlaza con la de su compañera, aún vestida como Luis XVI, en una parodia de la ceremonia del matrimonio.

—¡Yo os declaro marido y rey!

El plan funciona y el influjo del conde queda anulado. Los nobles ríen, quizás con demasiado entusiasmo, mientras gritan: «¡Larga vida al rey!». Fenalik se queda petrificado entre la animada multitud

mirando fijamente a Céline. Sonríe levemente ante la broma, pero sus ojos oscuros la contemplan con frialdad.

—Que así sea, pero tocarás en el Carnaval de las Bestias, Dietrich. Tocarás o la próxima vez te vestiré de lechón.

Fenalik se retira a sus aposentos en la segunda planta y da la fiesta por terminada. Los nobles se apresuran a marcharse, aún emocionados por la malignidad de la velada y aliviados por haber sobrevivido. La casa se sume en el desorden a medida que los carruajes recorren el sendero de salida, lo que brinda a los investigadores la ocasión perfecta para escabullirse sin ser vistos en medio del caos.

La invitación

A medida que los nobles abandonan la mansión, el ayuda de cámara les entrega un sobre dorado con la invitación para el Carnaval de las Bestias. La fiesta comenzará el sábado, 13 de junio, a medianoche. Es de asistencia obligatoria.

Los jugadores pueden usar la habilidad **Juego de manos** para robar una de las invitaciones (obtienen un dado de bonificación si su objetivo está ebrio). Si el Guardián lo prefiere, pueden seguir escondidos y recoger un sobre caído en el sendero que atraviesa el jardín cuando los invitados se hayan marchado.

En caso de que no consigan los detalles de este modo, una tirada de **Escuchar** realizada con éxito en su siguiente visita a Versalles les permitirá descubrir cuándo es la fiesta; una aristócrata junto a la que pasan se lo susurra a un confidente.

EL PLAN DE ATAQUE

Los investigadores ya pueden volver a Versalles para informar al capitán. Si la visita a la mansión ha aportado alguna prueba, Malon se mostrará confiado en que el registro armado de una de las fiestas llevará a la captura del conde y sus parásitos mientras están inmersos en actividades delictivas y amorales. Cuenta con conseguir pruebas, culpables y testigos que garanticen la condena.

Como están familiarizados con el terreno, solicita a los soldados que lideren los planes de asalto (los jugadores deberían usar el mapa de la mansión a modo de referencia para preparar el ataque). El Carnaval de las Bestias ofrece la ocasión ideal para llevarlo a cabo, puesto que Fenalik estará absorto en la velada, sin duda, plagada de actos criminales y depravados. La aventura asume que el registro se efectuará durante la velada, pero el Guardián puede modificar los aspectos necesarios si los jugadores atacan en otro momento.

El secreto debe ser absoluto mientras se ultiman los detalles. El capitán puede proporcionar hasta cincuenta soldados, que ignorarán cuál es su misión hasta el último momento. Mientras tanto, a los investigadores se les permite solicitar armas o equipo especial, incluido un cañón si lo estiman necesario. En caso de requerir artillería o grandes cantidades de pólvora, Malon expedirá los documentos oportunos para que puedan recoger los suministros en la armería de la Bastilla (n.º 5 en el mapa de París).

El capitán espera que los soldados hayan considerado los siguientes aspectos:

- ⑨ ¿Cuándo se llevará a cabo el registro?
- ⑨ ¿Dónde aguardarán las tropas hasta el momento del asalto?
- ⑨ ¿A qué hora atacarán?
- ⑨ ¿Cómo se dividirán los hombres? ¿En grupos? En tal caso, ¿quién liderará cada unidad?
- ⑨ ¿Dónde estarán situadas?
- ⑨ ¿Cuál es la señal que dará inicio al asalto?
- ⑨ ¿Cómo accederá cada grupo al interior de la hacienda?
- ⑨ ¿Cuáles son los objetivos que se deben garantizar?

A continuación, el capitán da las siguientes órdenes:

- ⑨ Nadie puede quedar libre. Todas las personas que se encuentren en la propiedad deben ser arrestadas.
- ⑨ El conde Fenalik debe ser capturado con vida para que sea juzgado.
- ⑨ Todo cuanto haya en la mansión se considera una prueba y debe ser llevado ante Malon. Los saqueos están expresamente prohibidos.
- ⑨ Los diarios, libros, cartas o pruebas documentales se recogerán y entregarán a Rigault, el responsable de preparar la acusación contra el conde.



Sus majestades lloran la muerte de delfín y han desaparecido de la corte, lo que da carta blanca al capitán para preparar el registro junto a sus hombres. Asegúrate de que los jugadores tengan tiempo de planificar el asalto, pero procura que los preparativos no se alarguen demasiado. Malon puede ser un buen recurso para azuzar a los investigadores y evitar que bajen el ritmo.

Los consejos del doctor

El capitán confía en el buen hacer de Rigault y anima a los investigadores a que hablen con él. El doctor aún pasa las noches supervisando el traslado de los huesos a las catacumbas, pero asistirá a una reunión secreta en París o Versalles si se requiere su presencia.

El físico ha perdido el favor de la corte tras la muerte del delfín. Aunque diagnostica que el contagio fue causado por la nodriza del pequeño, Fenalik ha iniciado una campaña de desprestigio en su contra.

El doctor puede compartir los siguientes detalles acerca del conde:

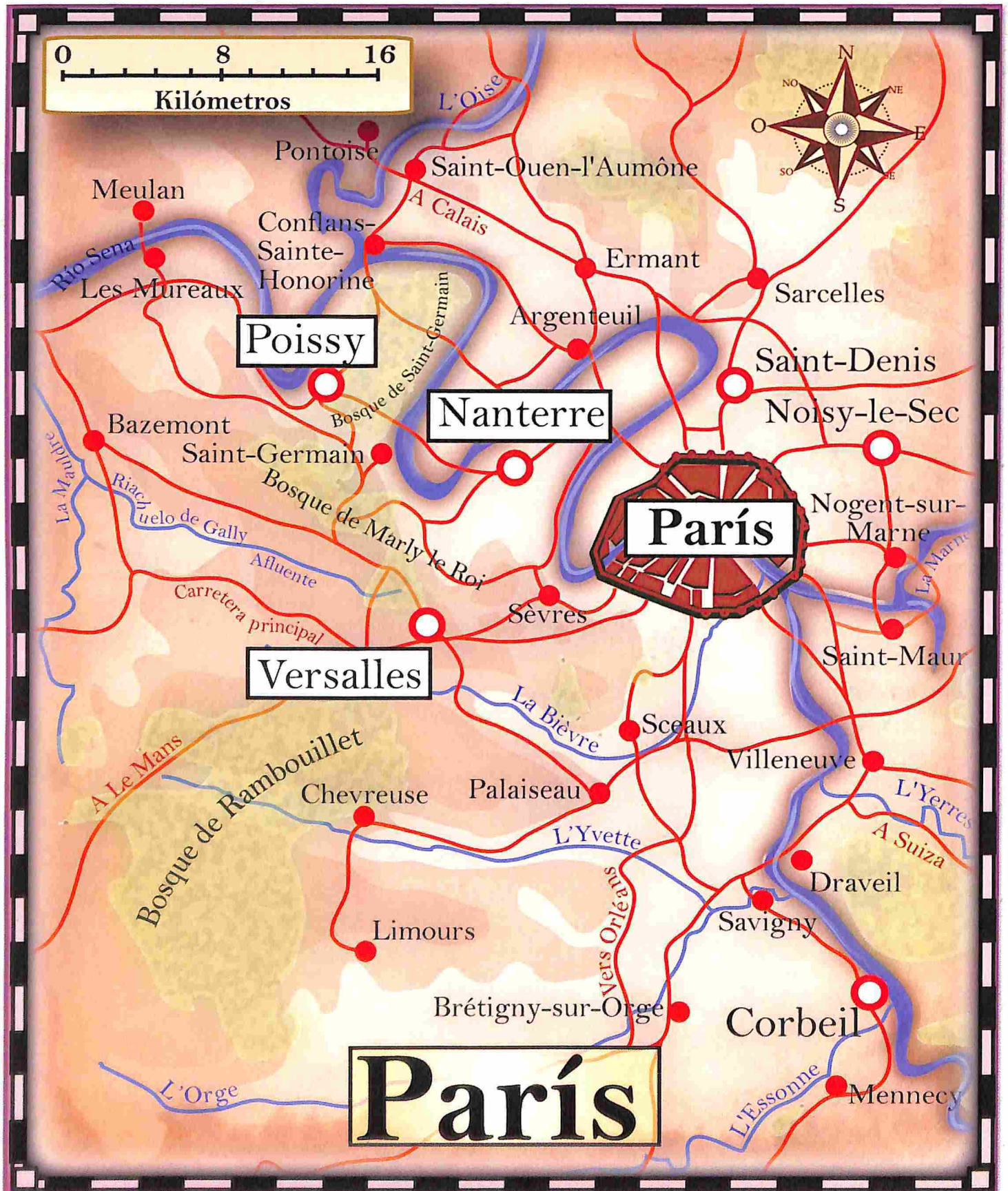
- ⑨ La devastación que deja a su paso y la influencia antinatural que ejerce sobre la reina deben acabar.
- ⑨ Se encuentra en plena forma: ha salido victorioso de varios duelos a muerte contra hombres más grandes y fuertes que él. Es un adversario peligroso al que no se debería subestimar.
- ⑨ El conde sufrió una fuerte reacción a algo que había en la comida durante una cena en palacio. Quedó inconsciente durante varios minutos y desde entonces no ha vuelto a asistir a otra velada similar.
- ⑨ Rigault cree haber conseguido la mezcla exacta de los ingredientes que se usaron en la cena y los ha reducido a polvo. Los investigadores pueden lanzárselo al conde para incapacitarlo de manera temporal.
- ⑨ Si alguno de los investigadores huele la mezcla, deducirá que está compuesta por condimentos presentes en cualquier cocina, entre ellos, cebolla.

Después de que el doctor les desee suerte, los investigadores pueden concluir que la enemistad entre los dos hombres va más allá de su rivalidad en la corte. Rigault quiere librarse de Fenalik para siempre.

Nota para el Guardián: La mezcla contiene hinojo, cebolla, chalota y ajo, aunque fue esto último lo que provocó la debilidad del conde. El Guardián podría estar interesado en ocultar esta referencia a la naturaleza vampírica de Fenalik, sobre todo si los jugadores se encuentran todavía en los inicios de la campaña Horror en el Orient Express en 1923.

DESPEDIDAS FAMILIARES

Los soldados tienen un día para volver a casa a ver a sus familias antes del asalto. Sus seres queridos observan los estragos que la última semana ha causado en ellos y se muestran preocupados por su salud. No pasa nada. Seguro que las cosas mejoran cuando acabe la misión.



Mapa de los alrededores de París



EL REGISTRO

Las fuerzas se reúnen a la hora indicada. Los investigadores pueden marchar directamente desde París; pero sería más sensato acampar en el bosque de Saint-Germain, dada su proximidad a la mansión del conde.

Si no toman precauciones para ocultar el destacamento, alguno de los espías de Fenalik podría detectar su presencia en el bosque y acercarse en silencio para observar. Los investigadores o sus centinelas deben detectarlo y capturarlo antes de que pueda escapar para informar a su señor (utiliza la descripción del **Pueblo llano** en la página 90). El hombre es un rufián sin muchas luces. Solo quiere impresionar al conde y desconoce su verdadera naturaleza, por lo que no revelará nada aunque sea interrogado.

Los jugadores deben concluir los preparativos del plan e informar al Guardián de todos los detalles.

***Nota para el Guardián:** Si el espía escapa y consigue informar al conde acerca de los soldados, Fenalik se negará a creer que el rey ha decidido actuar de manera abierta en su contra. Sin embargo, tomará precauciones, ordenando a sus lacayos que mantengan los ojos bien abiertos. Aumenta a Difícil el nivel de todas las tiradas de Sigilo cuando los investigadores se acercuen a la mansión.*

Los preparativos para la fiesta

Los investigadores pueden ordenar a sus exploradores que vigilen la mansión y vuelvan para informar. A lo largo del día verán que los lacayos introducen todo tipo de animales en la propiedad: caballos, mulas, reses, cerdos, ovejas, ciervos y perros, entre otros. Los tratan con rudeza, tirando sin miramientos de las cuerdas que les han atado al pescuezo. Las bestias se niegan a entrar, gritan, aúllan y mugen aterrorizadas. Los hombres del conde no tardan en empuñar el látigo para hacer que obedezcan.

Esa tarde los habitantes de Poissy cierran las puertas y atrancan las ventanas antes de lo habitual. Las calles están desiertas y hasta la taberna parece cerrada. El pueblo se sume en una extraña melancolía, como si presintiera que algo monstruoso está a punto de suceder.

Y así es: un terrible chillido se extiende por los alrededores al ponerse el sol. Los lacayos masacran a todas las bestias delante del caserón, les cortan las cabezas y las transportan a la casa. A continuación, esparcen serrín en el camino para ocultar los rastros de sangre. Los cadáveres son arrastrados a la parte trasera, donde se amontonan en una pila sin que nadie prepare la carne para su consumo.

El conde no está presente mientras los lacayos realizan estos trámites. Se encuentra en el sótano, alimentándose de las víctimas de su última velada.

Llegan los invitados

Los primeros carruajes llegan poco antes de la medianoche. El conde recibe a sus invitados en el porche mientras los lacayos guardan el portón, donde detienen los carruajes para asegurarse de que pasan de uno en uno. En cuanto bajan del coche, Fenalik ordena a los nobles que se quiten la peluca y les entrega una ensangrentada cabeza de animal. Algunos se resisten, pero el conde los doblega con la mirada: esa noche se convertirán en el animal que les ha sido asignado.

Los aristócratas entran en la mansión a cuatro patas, rebuznando, ladrando o chillando. En la planta baja se han dispuesto grandes abrevaderos llenos de vino, que los nobles beben en abundancia a causa del miedo y la sorpresa. No tardarán en estar ebrios.

Pasada la medianoche, todos los invitados están ya en la casa. Los lacayos cierran las puertas, beben y fuman en la escalera de entrada y apuestan quiénes, entre los asistentes, no volverán a casa con vida.

EL DESENFRENO

Apenas una hora más tarde, la mansión se ha convertido en un manicomio. Los invitados ceden a sus instintos más básicos y se comportan como auténticos animales, correteando de habitación en habitación (donde los muebles se han apilado junto a los rincones) en un salvaje desenfreno. Hay comida y camastros distribuidos por el suelo, los invitados acercan la boca a los platos y no tardan en quedar embadurnados con la cena. Riñen y pelean por establecer su dominio, en concordancia con los papeles que les han sido asignados: los perros atacan a las ovejas mordiéndolas en brazos y piernas, las mulas ríen histéricas, los ciervos corren de un lado a otro asustados, y la casa al completo entra en celo.

Tan solo Fenalik pasea erguido de una estancia a otra, como un pastor que cuidara de su blasfemo rebaño. Si los investigadores observan sus movimientos a través de las ventanas, descubrirán que en ocasiones se desvanece como por arte de magia: atraviesa una puerta, pero no aparece al otro lado. Aquellos que realicen con éxito una tirada de **Descubrir** jurarán haber visto por un instante un lobo de verdad, o incluso un tigre, entre los asistentes. (Nada extraño, puesto que el conde aprovecha la velada para convertirse en humo y adoptar otras formas no humanas).

El salón de baile es otra vez testigo de la desdicha de Dietrich Zann, que viste las ropas del delfín y sostiene una manzana roja en la boca. Céline se encuentra a su lado, disfrazada de ángel, pero sabe que en esta ocasión no podrá hacer nada para salvarlo.

EL ALBA SANGRIENTA

Con suerte, los investigadores iniciarán el asalto antes de que la próxima escena tenga lugar.

Antes de rayar el alba, los lacayos atrancan la puerta principal y las ventanas del salón de baile con tablones de manera. Cuando terminan su labor, se tapan los oídos con pedacitos de tela.

Al amanecer el conde ordena a sus invitados que se dirijan al salón de baile, donde Zann interpreta la Música del Más Allá: una pieza demencial que sume en la locura a cualquiera que la escuche. Los presentes observan cómo las paredes se derriten y tras ellas asoma Azathoth, el dios ciego e idiota, retorciéndose en el centro del universo. Los asistentes matan primero al violinista y luego se lanzan los unos contra los otros. Los investigadores deberán realizar una tirada de **Cordura** (1D10/1D100 de pérdida) si oyen y contemplan el espectáculo.

Fenalik es el único superviviente. Repta por los suelos, trepa por las paredes y rodea el techo lamiendo la sangre que encuentra a su paso mientras estalla en carcajadas.

EL ASALTO

Los investigadores pueden iniciar el asalto cuando lo deseen. Tienen todas las probabilidades de ganar y, esperemos, un buen plan en el que respaldarse. La victoria está al alcance de la mano.

- ⑤ Los lacayos contraatacan de inmediato, arremetiendo con látigos y cuchillos, aunque eso implique lanzarse de cabeza ante el fuego de los mosquetes.
- ⑤ Los nobles vuelven en sí y gritan encogidos de terror. La mayoría trata de huir, algunos se rinden y otros asumen que los soldados han acudido en su ayuda. Los investigadores tendrán que decidir qué hacen con ellos.
- ⑤ Los criados dejan sus labores y miran boquiabiertos alrededor, como si acabaran de despertar de un sueño. Más adelante ni siquiera recordarán haber entrado al servicio del conde.

Ante la primera señal de disturbios, Céline ayuda a Zann a saltar a través de una de las ventanas del salón de baile y juntos intentan escapar por el jardín. La joven confiesa que han sido prisioneros del conde y ruega que los dejen marchar, pero los investigadores tienen la última palabra. La pareja juega un papel fundamental en 1794. Si los arrestan, no opondrán resistencia. Más adelante serán liberados por los revolucionarios al considerarlos víctimas de la burguesía.

Fenalik no aparece por ninguna parte. Se ha convertido en humo durante el punto álgido de la batalla y aguarda en los huecos de las paredes observando los acontecimientos. Tan solo una amenaza a su guarida secreta, en el sótano, lo hará salir de su escondrijo.

El sótano

Incapaces de encontrar al conde, los investigadores podrían recordar que aún hay una puerta cerrada en la mansión (ver **La víctima**, en la página 41), el único escondite que queda por inspeccionar. Pueden obtener la llave del ayuda de cámara o pedir a los soldados que la echen abajo sin esfuerzo.

Cuando el paso queda abierto, la oscuridad y la desdicha brotan de las profundidades. Los investigadores lideran la marcha,

seguidos por el capitán Malon y tantos hombres como estimen oportuno. Mientras vivan, no olvidarán lo que van a ver en el sótano.

Tras descender por los abruptos peldaños, acceden a un pasadizo de piedra con celdas excavadas a izquierda y derecha. Hay muchas puertas abiertas, otras cerradas, pero todas contienen cadáveres deformados como consecuencia de la rueda o el potro de tortura. Uno de ellos, atado a un segundo cuerpo, porta un velo de novia. La víctima más reciente es el hombre disfrazado de María Antonieta, cuya carne está ahora cubierta de latigazos. Se ha instalado un diván para que Fenalik disfrute viendo morir lentamente a los prisioneros. Pide una tirada de **Cordura** (1/1D8 de pérdida) cuando los investigadores contemplen su cámara de los horrores.

La sorpresa más desagradable aguarda en la estancia del fondo. Allí, en el muro más alejado, hay un panel compuesto por cadáveres encadenados a la pared, con las extremidades superpuestas y dislocadas para crear formas que evocan los caracteres de una lengua desconocida y aterradora. La estancia también alberga varios ataúdes, usados a modo de mesa, sobre los que se han desplegado algunos pergaminos con textos arábigos que muestran a víctimas desolladas y torturadas. Un poco más allá hay un pequeño estante con gruesos volúmenes encuadernados en cuero de origen incierto, entre los que destaca un libro de tapas negras y bisagras de latón. Por último, un conjunto de pequeños agujeros asoma en el techo con una finalidad desconocida.

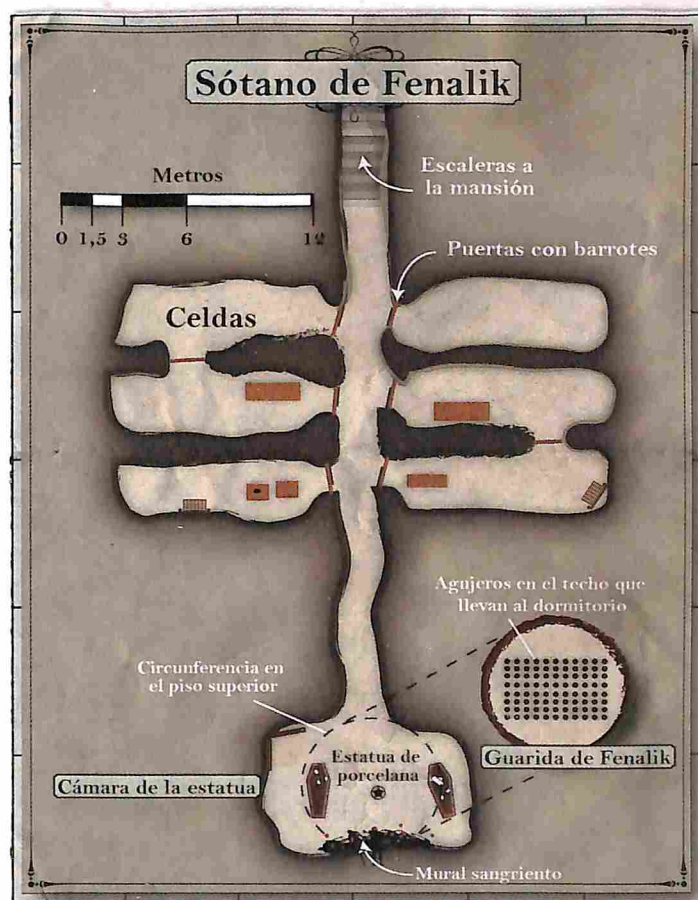
En el centro de la estancia hay una figura de porcelana que atrae la luz y brilla con una iridiscencia enfermiza. La cabeza carece de facciones, pero cada uno de los investigadores verá algo distinto en ella: el rostro de un ser amado, de su rey o de sí mismo. A pesar de esta sensación de familiaridad, la estatua observa a los presentes con una mirada atemporal y despiadada, mofándose de la humanidad. Pide una tirada de **Cordura** (1/1D8 de pérdida).

Un líquido rojo emerge poco a poco de su base. Una tirada de **Escuchar** podría revelar un gemido ahogado en el interior, lo que quizás lleve a la conclusión de que se trata de un diabólico instrumento de tortura en el que alguien está preso. En ese momento el humo se filtra a través de los agujeros del techo y llena la habitación. Los investigadores deben superar una tirada de **CON** o toserán hasta quedar doblados sobre sí mismos. Los hombres que los acompañan tosen y farfullan sin parar.

EL CONDE ATACA

Cuando el humo desaparece, Fenalik está ante ellos sin que nadie haya percibido siquiera cómo ha entrado en la estancia. Gruñe embistiendo al investigador más cercano con una velocidad sorprendente y una fuerza sobrehumana, capaz de romper la columna vertebral y el cuello de un hombre. Han invadido su guarida más secreta y puesto en peligro la fuente de su poder: deben morir.

Los investigadores tienen que darse prisa. Si le lanzan la mezcla de polvos creada por Rigault, el conde quedará debilitado durante 2D6 asaltos, en los que sufrirá un dado de penalización en todos sus ataques. Eso no significa que puedan hacerle daño: los ataques no logran frenarlo y parece invulnerable. Los soldados que acompañan a los protagonistas se abalanzan sobre el monstruo, pero no



Plano del sótano de Fenalik

tienen la menor posibilidad de vencerlo. Aunque la estatua (o su ocupante invisible) gime de angustia en cuanto se desata la carnicería, el rostro radiante parece haber adoptado la forma de una parca que sonríe burlona.

Si Fenalik mata a uno o más investigadores, el capitán debe llegar con refuerzos antes de que el conde acabe con el resto del grupo. Malon cuenta con cincuenta hombres a su servicio, así que algunos de estos valientes pero anónimos personajes tendrán que morir mientras los investigadores encuentran la forma de acabar con el conde.

Solo podrán hacerlo destruyendo la estatua. Sus escalofriantes gemidos se hacen más fuertes a medida que se desarrolla la batalla, lo que impulsará a los investigadores a liberar a su posible prisionero. Si el Guardián es benévolo, puede sugerir una tirada de **INT** para ayudarles a reparar en la relevancia del objeto. Cualquier ataque contra la estatua que supere una tirada de **FUE** causará de inmediato tan profunda e insoportable agonía en el conde que no podrá atacar durante ese asalto. Un éxito Dificil rompe la estatua: los brazos y las piernas salen disparados, el torso cae al suelo y la cabeza rueda por la habitación. El cuerpo de Fenalik reacciona sacudiéndose en ángulos inverosímiles. Grita de dolor, se dobla hacia atrás y luego se encoge sobre sí mismo como si todos los huesos de su cuerpo se hubieran quebrado. A continuación, se desploma, todavía aullando, con la mente hecha añicos por el terrible dolor.

Es posible que los investigadores más osados ignoren la estatua e intenten acabar con el conde por las bravas. El Guardián puede ofrecerles una pista adicional al hacer que un golpe fallido impacte contra el objeto en la confusión del combate y Fenalik reaccione encogiéndose como si lo hubieran atacado. Esto debería bastar para que comprendan que dañar la estatua dañará también al conde.

Los puntos de vida de Fenalik podrían reducirse a cero antes de que la estatua haya sido destruida. El conde cae inerte, pero al final

Fenalik: Nota sobre coherencia narrativa

Aunque la aventura asume que Fenalik es capturado con vida tras enloquecer, un grupo bien armado y conocedor de la naturaleza vampírica podría llegar a matarlo atravesándole el corazón con una estaca durante su enfrentamiento en el sótano. Este puede ser un desenlace válido si *El Reinado del Terror* se juega como una historia independiente, puesto que el conde es derrotado. No obstante, su muerte creará un problema de coherencia si el escenario se integra en la campaña de 1923, donde se supone que sigue con vida.

Estos son algunos consejos para el Guardián que quiera garantizar la supervivencia de Fenalik:

- ⑨ Su habilidad para convertirse en niebla incrementa la humedad del sótano hasta impedir que la pólvora prenda. Las pistolas y los mosquetes son inútiles. Si lo prefieres, añade un dado de penalización a los ataques que se realicen con estas armas.
- ⑨ El sótano es demasiado angosto para luchar, por lo que solo dos investigadores pueden enfrentarse debidamente al conde. El resto recibe un dado de penalización a causa de las restricciones de espacio. Esto puede hacer que el vampiro deje de estar superado.
- ⑨ Si los investigadores quieren matarlo, deben tener a punto una estaca y un martillo. El asalto terminará antes de que puedan encontrar un objeto que cumpla esta función y Fenalik se convertirá en humo.
- ⑨ Si los investigadores incapacitan a Fenalik y están a punto de clavarle una estaca, el capitán Malon los detiene entrando en la estancia y preguntando qué creen que hacen. Quiere al conde vivo para que pueda ser juzgado.
- ⑨ Cuando el Simulacro es destruido, Fenalik se desploma aullando. En ese instante el capitán hace su entrada y manda arrestarlo, lo que da el combate por zanjado.

del asalto se transforma en humo, flota hasta el techo y se mantiene oculto entre ambas plantas mientras se regenera y vuelve a la carga. Si la estatua se destruye en este lapso, Fenalik caerá chillando desde las alturas, con la mente y el cuerpo destrozados.

EL ARRESTO

Los investigadores están rodeados de sangre y muerte cuando Malon ordena a gritos que arresten al conde y lo saquen de la casa. Si el Simulacro ha sido destruido, Fenalik no podrá resistirse; ni siquiera podrá tenerse en pie.

Al resto de los hombres se les encomienda que confisquen el contenido del sótano. Los pedazos de la estatua ruedan por el suelo con un repiqueteo metálico mientras los soldados obedecen y se llevan los ataúdes, los pergaminos, los instrumentos de tortura, los libros encuadernados en piel y lo que queda de la figura. Los cadáveres seguirán en su sitio.

—Que este lugar se convierta en su tumba —ordena el capitán, tras lo que manda sellar la puerta de acceso al sótano.

Nota para el Guardián: Los soldados deben entregar a Rigault todos los libros, pergaminos y el resto del contenido de la cámara. Este es un detalle relevante, puesto que permitirá que el doctor ejecute sus maquiavélicos planes en la segunda parte de la aventura.

Los soldados de la planta baja conducen a los prisioneros al exterior y arrancan cuadros, textiles y otros objetos de valor de las habitaciones. Dos hombres transportan con cuidado al Santo Padre Desollado, intentando no tocarlo más de lo necesario. Los más emprendedores, en cambio, se hacen con los barriles de vino, que Malon confisca de inmediato. Satisfecho de haber conseguido todas las pruebas que necesita, le pide a Rigault que prenda fuego a la casa «para que las llamas devuelvan este edificio al infierno al que pertenece». Fenalik grita y grita hasta que le falla la voz, pero retoma sus chillidos en cuanto tratan de alejarlo de sus tierras.

Nota para el Guardián: La escena culminante de 1789 determina lo que encontrarán los investigadores cuando accedan al sótano en 1923. La campaña Horror en el Orient Express asume que el brazo izquierdo de la estatua queda olvidado en medio de la confusión y aguarda bajo tierra junto a los cadáveres. Como ya se ha indicado, los investigadores deben acompañar al conde, de modo que pueda conservarse la coherencia narrativa. Esto los obligará a salir del sótano y dejar el registro en manos más inexpertas. No obstante, podrían aprovechar la ocasión para matar a Fenalik a espaldas del capitán. Deja que lleven a cabo sus planes, ya que el vampiro se regenerará de todos modos; obviamente, la herida no era fatal. Si optan por cortar la cabeza o clavarle una estaca en el corazón, sí que habrá que intervenir. La llegada de Malon ordenando que se detengan o un rápido salto de escena a París, presentando a Fenalik encadenado ante el representante del rey, evitará el asesinato por decididos que estén.



Una opción arriesgada

Si el Guardián desea prolongar el combate, recomendamos introducir algunos protovampiros creados por el propio Fenalik (como ocurre en Sofía durante la campaña de *Horror en el Orient Express*). Estas miserables criaturas pueden ocultarse en las habitaciones cerradas de la mansión o incluso en el sótano, a la espera de que su señor las requiera. Sin embargo, huirán al bosque en cuanto Fenalik sea derrotado. Puedes encontrar su descripción en la página 93.

Información importante sobre la trama: La aparición de estos monstruos puede estropear la sorpresa cuando los investigadores lleguen a Sofía en 1923. Se recomienda usarlos si esa parte de la historia ya ha tenido lugar o no se piensa jugar.

UNA JUSTA RECOMPENSA

No hay ninguna duda acerca de la culpabilidad de Fenalik. Aunque su título de conde impida que lo ejecuten, la locura es castigo suficiente y ahorrará los trámites de un juicio.

Rigault examina su estado durante las siguientes semanas y estudió los libros, pergaminos y documentos recogidos en la mansión. Certifica la locura del preso y recomienda que lo encierren de manera indefinida en el manicomio de Charenton, sugerencia que el representante del rey acepta sin reservas. Cuando sacan al conde de la sala, una sonrisa triunfante se dibuja en el rostro del doctor, que comienza a recoger los libros y pergaminos esparcidos por la mesa. De repente, dirige una mirada inquisitiva al grueso volumen de tapas negras y bisagras de latón, y ordena a uno de sus criados que lo recoja.

Honoré Fragonard, el creador del Santo Padre Desollado, podría ser acusado de blasfemia. Sin embargo, el anatomista argüirá que nunca viste sus obras y que tan solo le vendió al conde una figura desnuda. Tiene demasiados amigos entre la nobleza como para ser encarcelado.

Ahora que las muertes de la familia Raymond han sido vengadas y la bestia ya no campa a sus anchas por París, cada uno de los investigadores recupera 1D10 puntos de Cordura. Añade 1D4 puntos adicionales si han ayudado a escapar a Dietrich Zann y Céline Bessette. Los soldados que hayan enloquecido de forma indefinida tendrán tiempo de recuperarse gracias a los cuidados de sus seres queridos. Un monstruo terrible ha caído. Los investigadores han ganado. No obstante, la agitación de 1789 traerá consigo nuevas preocupaciones.

RUMBO A LA REVOLUCIÓN

A lo largo de la Primera Parte, los soldados han tenido ocasión de experimentar la incertidumbre de la época. Los ánimos prenden a mediados de junio y desencadenan los siguientes acontecimientos, que llevarán a los investigadores a posicionarse políticamente.

El Juramento del Juego de Pelota

La pareja real vuelve a Versalles llorando la muerte del delfín. El monarca se muestra indeciso y alejado de la realidad política, cada vez más difícil de controlar, limitándose a seguir los consejos de sus cortesanos más influyentes.

Mientras tanto, el capitán Malon cita a los investigadores en Versalles. La Asamblea Nacional iniciará sus reuniones el 17 de junio con el objetivo de que el tercer estado, el pueblo llano, sea reconocido como un igual por el clero y la nobleza. Sin embargo, tres días más tarde, el rey ordena bloquear el acceso al salón de Versalles donde se celebran las reuniones (la Salle des États). Los investigadores son los responsables de cerrar y custodiar las puertas durante este punto de inflexión en la historia de Francia.

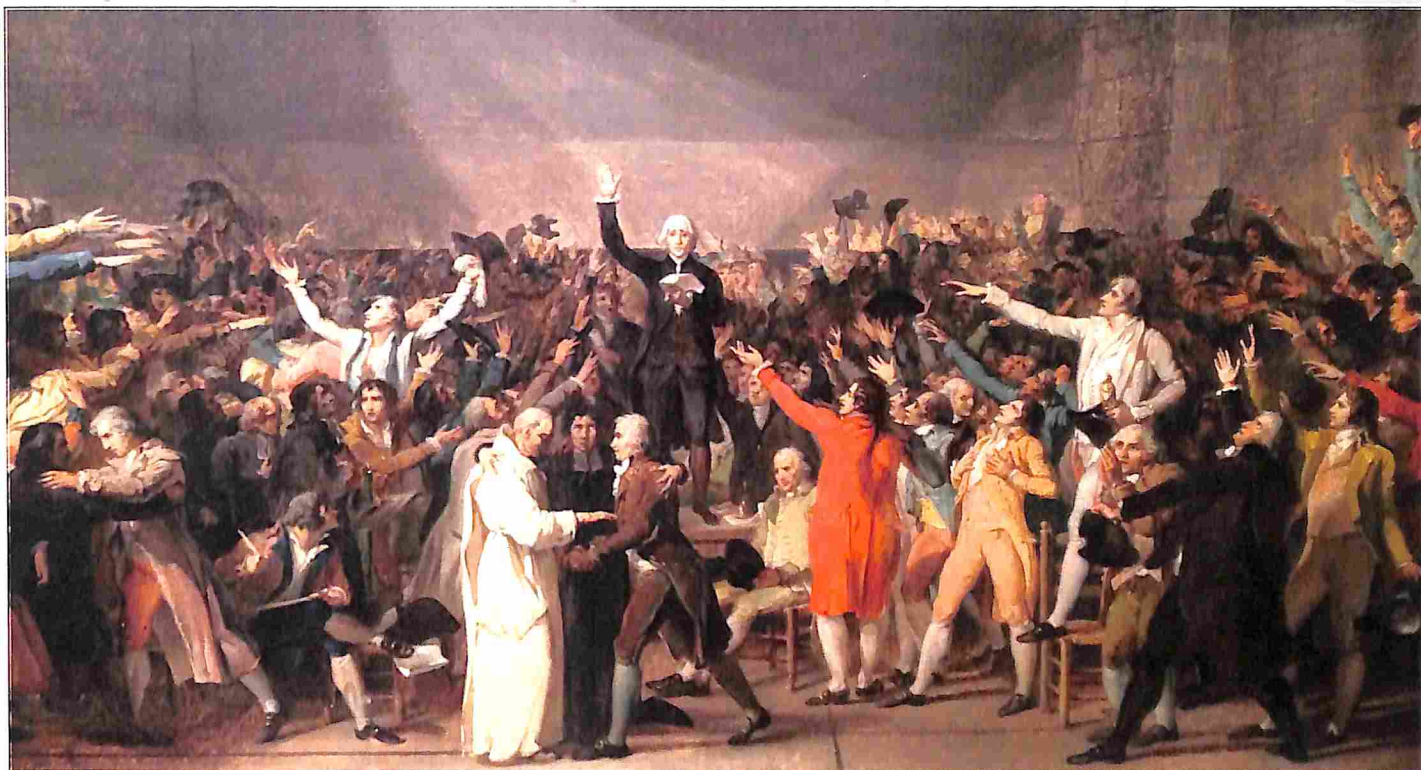
Cada uno de ellos debe decidir si acatará las órdenes del rey y se opondrá a la asamblea, si se mantendrá al margen o si se unirá al tercer estado en su intento por forzar la entrada. Este momento marcará su destino. Es probable que los soldados opten por bandos diferentes y se produzca alguna disputa; deja que la tensión se mantenga por un momento. ¿Alguno dará su brazo a torcer?

La Historia dice que la puerta sigue cerrada y los miembros de la asamblea se retiran de manera pacífica a una pista cercana de juego de pelota. Si alguno de los jugadores está familiarizado con este período histórico, quizás él mismo sugiera el traslado. De lo contrario, uno de los asamblearios realizará la propuesta.

Una vez allí, la asamblea realiza el Juramento del Juego de Pelota y se compromete a permanecer unida hasta que la constitución se haya corregido y el pueblo obtenga una representación justa. Quizás alguno de los investigadores se haya unido a la reunión y presencie esta pacífica declaración de solidaridad: un momento clave en la historia de la democracia. De ser así, reconocerá al menos a un miembro del séquito, el doctor Rigault, que se rebela contra sus protectores y jura lealtad al pueblo. Los engranajes se han puesto en marcha y las semillas de la Revolución están plantadas.

La toma de la Bastilla

La tensión crece en Francia y los soldados comienzan a desertar del ejército para unirse a la Guardia Nacional, una nueva milicia con bandera tricolor y consagrada a luchar por el pueblo. Muchos de los soldados que en estos momentos guardan los emplazamientos clave de la ciudad son mercenarios llegados del extranjero. El director general de Finanzas, Jacques Necker, es destituido el 12 de julio y corren rumores de que el rey hará cargar al ejército contra el pueblo (ver el **Apéndice B**, página 97, para un resumen detallado de los acontecimientos).



La Revolución prende con la toma de la Bastilla, cuando sus partidarios asaltan la armería en busca de pólvora y munición. El ataque se inicia el 14 de julio de 1789 a las 13.30. El Guardián puede presentar este asedio como un tenso enfrentamiento entre los investigadores. En la sección anterior se ha establecido quiénes se mantienen fieles a la corona y quiénes se han unido a la Revolución. Si alguien aún no se ha decantado por ningún bando, debe hacerlo ahora. Los soldados leales al rey protegen la fortaleza junto a los guardias suizos allí estacionados. Los investigadores que se han unido a la causa popular se encuentran entre la muchedumbre.

Enfrenta a los investigadores por parejas, monárquicos contra revolucionarios, resolviendo cada combate antes de pasar al siguiente. De este modo, todos tendrán su momento de gloria. Concédeles la ocasión de disparar, contener el fuego para disuadir a sus antiguos camaradas de que depongan las armas o realizar cualquier otra acción que deseen. Los combates se resuelven por orden de DES.

Si el número de investigadores es impar, el capitán Malon puede aliarse con el rey o con el pueblo según la necesidad y ordenará a su oponente que se rinda: ¿será capaz de desobedecer a su antiguo comandante?

La escena no está diseñada para dar lugar a una gran batalla; puesto que cuanto más dure, más probable será que alguien muera. Realizad un solo asalto de combate por parejas: todo se decidirá con un breve y definitivo movimiento. Los soldados que reciban un impacto no podrán seguir luchando a causa de las heridas, pero, con suerte, evitarán la muerte. Ahora bien, recordarán la traición de sus compañeros cuando vuelvan a encontrarse.

Aunque la Historia dice que la Bastilla cae ante el asalto del pueblo, haz saber a los soldados quién gana realmente la batalla evaluando cuál de los dos bandos ha ganado más duelos. Si hay un empate, la balanza se inclina a favor del pueblo. La escena debería ser breve, dramática y quizás incluso sangrienta. El interés radica en ver cómo se resuelve el conflicto cuando los investigadores tienen carta blanca para intentar matar a su rival. saber que podrían haber protegido la fortaleza si Du Launay no se hubiera rendido.

Investigadores de reserva

Si alguno de los investigadores muere o tiene que retirarse de la partida por cualquier otro motivo, el Guardián puede recurrir a las siguientes opciones:

- ④ Renombra a uno de los personajes pregenerados y pide al jugador afectado que desarrolle su trasfondo.
- ④ Pide al jugador que genere un nuevo soldado de acuerdo con los atributos de la ocupación que consta en el **Apéndice C**, página 103 de este libro.

Tanto en un caso como en el otro, el investigador suplente habrá participado en el asalto a la mansión de Fenalik y habrá sido testigo de sus horrores. Esto proporcionará motivos de peso para que conozca al resto de los personajes jugadores.



CONCLUSIÓN

La tarde toca a su fin entre las llamas y el humo. La Bastilla cae cuando el alcaide Du Launay rinde la plaza a las cinco de la tarde, tras lo que es agredido por el populacho y su cabeza es clavada en una pica. Muchos más serán decapitados en los días aciagos que están por llegar.

- ⑨ Si los investigadores revolucionarios vencen la mayoría de los duelos, no cabe duda de que es su determinación lo que hace que Du Launay capitule. Permite que uno de ellos alce la bandera tricolor sobre las almenas.
- ⑨ Si los investigadores monárquicos son los vencedores, hazles saber que podrían haber protegido la fortaleza si Du Launay no se hubiera rendido.



Declaración de los derechos del hombre y del ciudadano

En agosto de 1789, la Asamblea Nacional Constituyente redacta y publica la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano, un documento fundamental en la historia de la democracia. El primer artículo reza así: «Los hombres nacen y permanecen libres e iguales en derechos».

Nota para el Guardián: Merece la pena buscar este inspirador documento en internet y leer los fragmentos más relevantes a los jugadores. Haz que el momento sea digno de su victoria, ¡un gran punto final para la primera parte de la aventura! Los Guardianes más benévoloos pueden concederles algún punto de Cordura adicional, quizás 1D4, aunque los acontecimientos que aguardan al país pronto acabarán con la paz y cotidianidad de sus vidas.

Fin de la primera parte de *El Reinado del Terror*.



DÉCLARATION DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN

Décretés par l'Assemblée Nationale dans les séances des 20, 21
23, 24 et 26 août 1789. Approuvés et acceptés par le Roi

PRÉAMBULE

LES représentants du peuple François, constitués en assemblée nationale, considérant que l'ignorance, l'oubli ou le mépris des droits de l'homme sont les seules causes des malheurs publics et de la corruption des gouvernements ont résolu d'exposer dans une déclaration solennelle, les droits naturels, inaliénables et sacrés de l'homme : afin que cette déclaration, constamment présente à tous les membres du corps social, leur rappelle sans cesse leurs droits et leurs devoirs, afin que les actes du pouvoir législatif et ceux du pouvoir exécutif, pouvant être à chaque instant comparés avec le but de toute institution politique, en soient plus respectés; afin que les réclamations des citoyens, fondées désormais sur des principes simples et incontestables, tournent toujours au maintien de la constitution et du bonheur de tous.

EN conséquence, l'assemblée nationale reconnoît et déclare, en présence et sous les auspices de l'Être suprême les droits suivans de l'homme et du citoyen.

ARTICLE PREMIER.

LES hommes naissent et demeurent libres et égaux en droits; les distinctions sociales ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune.

II.
LE but de toute association politique est la conservation des droits naturels et imprescriptibles de l'homme; ces droits sont la liberté, la propriété, la sûreté, et la résistance à l'oppression.

III.
LE principe de toute souveraineté réside essentiellement dans la nation, nul corps, nul individu ne peut exercer d'autorité qui n'en émane expressément.

IV.
LA liberté consiste à pouvoir faire tout ce qui ne nuit pas à autrui. Ainsi, l'exercice des droits naturels de chaque homme, n'a de bornes que celles qui assurent aux autres membres de la société la jouissance de ces mêmes droits; ces bornes ne peuvent être déterminées que par la loi.

V.
LA loi n'a le droit de défendre que les actions nuisibles à la société. Tout ce qui n'est pas défendu par la loi ne peut être empêché, et nul ne peut être contraint à faire ce qu'elle n'ordonne pas.

VI.
LA loi est l'expression de la volonté générale; tous les citoyens ont droit de concourir personnellement, ou par leurs représentans, à sa formation; elle doit être la même pour tous, soit qu'elle protège, soit qu'elle punisse. Tous les citoyens étant égaux à ses yeux, sont également admissibles à toutes dignités, places et emplois publics, selon leur capacité, et sans autres distinctions que celles de leurs vertus et de leurs talens.

VII.
NUL homme ne peut être accusé, arrêté ni détenu que dans les cas déterminés par la loi, et selon les formes qu'elle a prescrites, ceux qui sollicitent, expédient, exécutent ou font exécuter des ordres arbitraires, doivent être punis; mais tout citoyen appelé ou saisi en vertu de la loi, doit obéir à l'instant, il se rend coupable par la résistance.

VIII.
LA loi ne doit établir que des peines strictement et évidemment nécessaires, et nul ne peut être puni qu'en vertu d'une loi établie et promulguée antérieurement au délit, et légalement appliquée.

IX.
TOUT homme étant présumé innocent jusqu'à ce qu'il ait été déclaré coupable, s'il est jugé indispensable de l'arrêter, toute rigueur qui ne serait pas nécessaire pour s'assurer de sa personne doit être sévèrement réprimée par la loi.

X.
NUL ne doit être inquiété pour ses opinions, mêmes religieuses pourvu que leur manifestation ne trouble pas l'ordre public établi par la loi.

XI.
LA libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux de l'homme; tout citoyen peut donc parler, écrire, imprimer librement : sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la loi.

XII.
LA garantie des droits de l'homme et du citoyen nécessite une force publique; cette force est donc instituée pour l'avantage de tous, et non pour l'utilité particulière de ceux à qui elle est confiée.

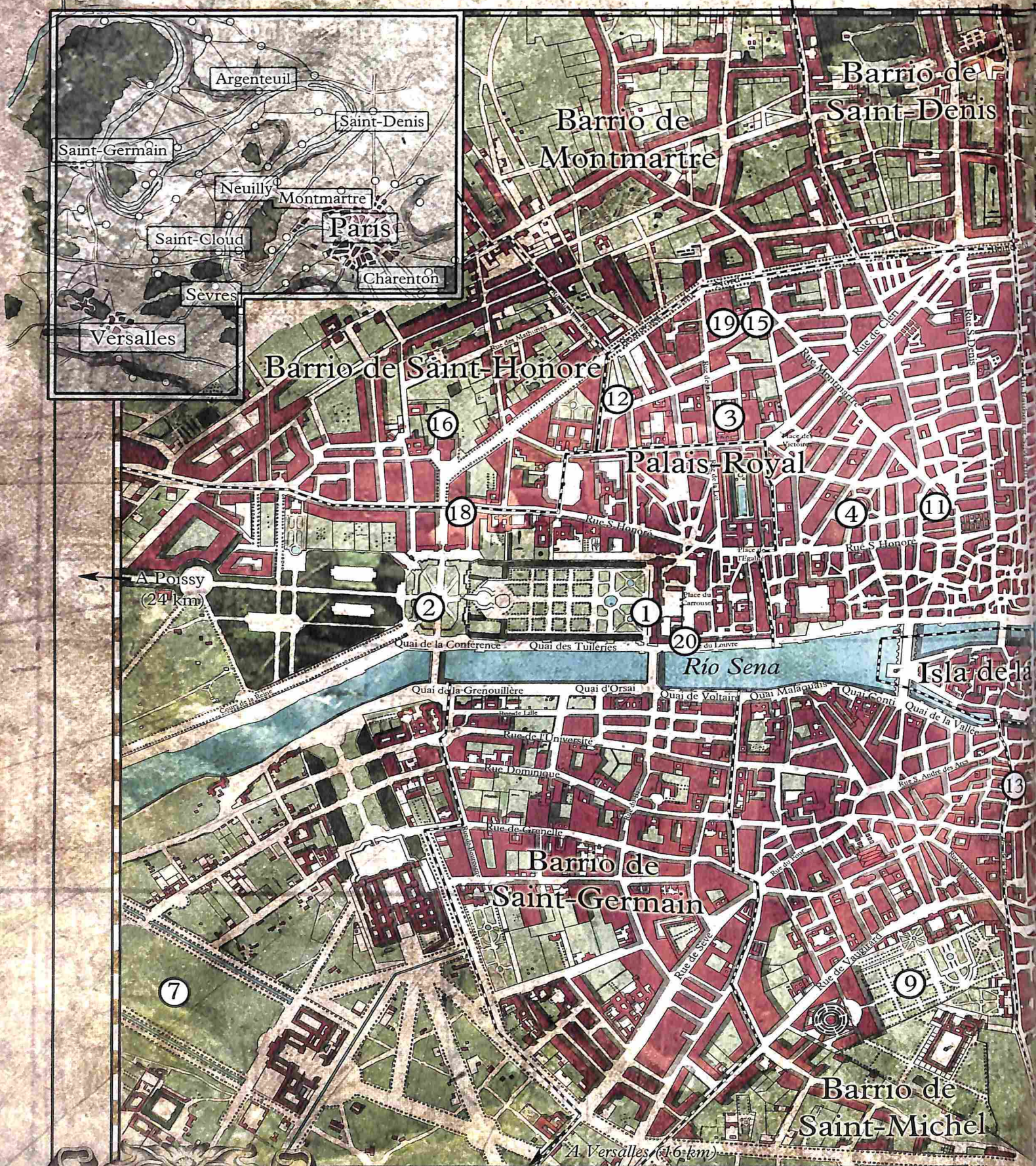
XIII.
Pour l'entretien de la force publique, et pour les dépenses d'administration, une contribution commune est indispensable; elle doit être également répartie entre les citoyens en raison de leurs facultés.

XIV.
LES citoyens ont le droit de constater par eux même ou par leurs représentans, la nécessité de la contribution publique, de la consentir librement, d'en suivre l'emploi, et d'en déterminer la quotité, l'assiette, le recouvrement et la durée.

XV.
LA société a le droit de demander compte à tout agent public de son administration.

XVI.
TOUTE société, dans laquelle la garantie des droits n'est pas assurée, ni la séparation des pouvoirs déterminée, n'a point de constitution.

XVII.
LES propriétés étant un droit inviolable et sacré, nul ne peut en être privé, si ce n'est lorsque la nécessité publique, légalement constatée, l'exige évidemment, et sous la condition d'une juste et préalable indemnité.



La ciudad de París

Mapa de París y sus alrededores entre 1789 y 1794
Incluye la ubicación detallada del Muro de la Ferme Générale

0 1/4 1/2 3/4 Km 1



Muro de la Ferme Générale

Leyenda

- 1 - Palacio de las Tullerías
- 2 - Plaza de Luis XV
- 3 - Biblioteca Real
- 4 - Mercado de Les Halles
- 5 - La Bastilla
- 6 - Notre Dame
- 7 - Campo de Marte
- 8 - Catacumbas de París
- 9 - Jardines de Luxemburgo
- 10 - Manicomio de Charenton
- 11 - Cementerio de los Santos Inocentes
- 12 - Habitaciones de Rigault
- 13 - Revuelta en la panadería
- 14 - Imprenta de Raymond

1789

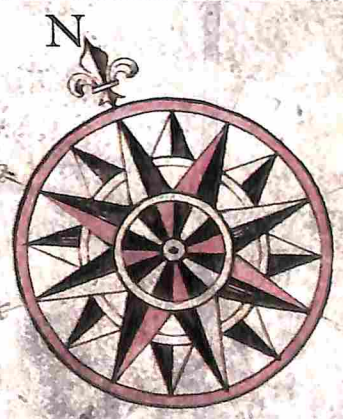
Barrio de Saint-Antoine

17

1794

Leyenda

- 1 - Convención Nacional
- 2 - Plaza de la Revolución
- 3 - Biblioteca Nacional
- 4 - Mercado de Les Halles
- 5 - Plaza de la Bastilla
- 6 - Notre Dame
- 7 - Campo de Marte
- 8 - Catacumbas de París
- 9 - Jardines de Luxemburgo
- 10 - Manicomio de Charenton
- 11 - Cementerio de los Santos Inocentes
- 12 - Habitaciones de Rigault
- 15 - Ático de Zann
- 16 - Cementerio de la Magdalena (cerrado)
- 17 - Cementerio de Picpus
- 18 - Habitaciones de Héron
- 19 - Teatro Feydeau (cerrado)
- 20 - Comité de Salvación Pública



LA REVOLUCIÓN

EN ESTA SECCIÓN SE OFRECE UN RESUMEN DE LOS TURBULENTOS acontecimientos que aún estarían por llegar en 1789. El Guardián puede describir a grandes rasgos el rumbo que toma la Revolución para que los jugadores conozcan el destino que aguarda al país tras concluir la primera parte, ya que estos sucesos configuran el escenario para el resto de la aventura. El texto está redactado para que el Guardián adquiera una idea general de los incidentes más destacados de este momento histórico, pero puede compartirlo con los jugadores si lo desea. En lugar de leerlo en voz alta, sugerimos que lo haga a través una serie de escenas independientes que ilustren los cambios más significativos. Estos sucesos históricos establecen los cimientos de la segunda parte, que se inicia con una introducción acerca de la suerte que han corrido los investigadores y sus allegados en el período intermedio.

Ver **Cronología de la Revolución francesa**, en la página 97, para más información.

SUBE LA TEMPERATURA

Cuando se emprende el camino de la revolución, la dificultad no radica en apagarla una vez que ha prendido, sino en mantenerla bajo control.

—Mirabeau

Las tropas, formadas en su mayoría por mercenarios extranjeros, son enviadas a primeros de julio de 1789 para guardar los emplazamientos clave de la ciudad. El rey destituye al director general de Finanzas, el popular Jacques Necker, y cede el cargo a un ministro ultraconservador.

Mientras tanto, a pie de calle, los artesanos, los obreros y los trabajadores se enfrentan a los regimientos extranjeros, saquean las panaderías y cierran los teatros. La muchedumbre acusa a los ricos de acaparar las existencias de cereales para provocar una hambruna



que acabe con el tercer estado. En medio de este clima, las Guardias Francesas, la guarnición permanente de París, comienzan a incumplir las órdenes de sus superiores en una muestra de solidaridad hacia el pueblo mientras las odiadas aduanas del Muro de la Ferme Générale son destruidas.

Los integrantes parisinos de los Estados Generales crean una milicia popular que pronto se transforma en la Guardia Nacional. Sus miembros se distinguen por portar la escarapela tricolor: roja y azul por los colores de la ciudad y blanca por el color nacional de la monarquía. París está al borde de la revolución.

La noche del 13 de julio prende el rumor de que miles de soldados marcharán sobre la capital del reino. En respuesta, una multitud de 60.000 personas se congrega en la ciudad en busca de armas. Asaltan primero el complejo militar de los Inválidos, en busca de los mosquetes que se guardan en la armería. Los soldados retirados que protegen la plaza se niegan a abrir fuego contra la multitud y desobedecen la orden directa de inutilizar las armas. Simultáneamente, los integrantes de las Guardias Francesas apostados en las proximidades se rebelan contra sus superiores rehusando atacar. El pueblo se hace con más de 28.000 mosquetes, pero aún necesita pólvora y munición. La toma de la Bastilla, en la que trata de hacerse con estos suministros, constituye el detonante definitivo de la Revolución francesa. El rey se retracta y ordena que las tropas se retiren de la ciudad, pero se niega a que Necker recupere su cargo.

El pueblo exige más concesiones. Se levantan barricadas en las calles, se excavan zanjas y los transeúntes se ven obligados a dar pruebas de su identidad ante los ciudadanos armados que les salen al paso. Necker recupera el cargo, la Asamblea Nacional retoma sus actividades, pero nada marcha lo bastante rápido. El pan sigue alcanzando un precio exorbitado a causa de la escasez, y prenden las revueltas. Tal como el alcalde de París, Bailly, hace notar con tristeza: «Todo el mundo sabía dar órdenes, pero nadie sabía obedecer». Una oleada de destrucción, pánico y pillaje se extiende por el país: son los días del Gran Miedo.

En agosto la Asamblea Nacional proclama la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano, que promete asentar las bases para crear una nación de hombres libres amparados por igual ante la ley.

El 1 de octubre los ánimos vuelven a estallar como consecuencia de un banquete militar celebrado en Versalles. Las mofas de los invitados contra la Asamblea Nacional y las escarapelas blancas que las damas de la corte reparten en honor al rey se convierten, tras pasar por las páginas de los diarios más subversivos, en un desenfreno de glotonería en el que la escarapela tricolor es pisoteada por oficiales borrachos. Mientras las colas para conseguir pan siguen creciendo en la capital, los oradores del Palais-Royal llaman desde hace tiempo a una marcha sobre Versalles con el objetivo de presionar al rey para que acepte las leyes de la asamblea. Esta es su oportunidad.

Cuatro días más tarde, el 5 de octubre, las mujeres de los mercados de París, furiosas por el precio del pan e instigadas por *agents provocateurs* (hombres vestidos de mujeres y a sueldo de los agitadores), exigen comida y reclaman que el rey vuelva a la ciudad. El grupo parte hacia Versalles; cuando llega, está formado por unos 10.000 hombres y mujeres. La muchedumbre pide que su majestad

La Marsellesa

El himno nacional de Francia se oyó por primera vez en mayo de 1792, en boca de los voluntarios de Marsella.

*Allons enfants de la Patrie,
Le jour de gloire est arrivé!
Contre nous de la tyrannie
L'étendard sanglant est levé. (bis)
Entendez-vous dans les campagnes
Mugir ces féroces soldats?
Ils viennent jusque dans vos bras
Égorger vos fils, vos compagnes!*

*Aux armes, citoyens!
Formez vos bataillons!
Marchons, marchons!
Qu'un sang impur
Abreuve nos sillons!*

Marchemos, hijos de la Patria,
¡ha llegado el día de gloria!
Contra nosotros, de la tiranía,
el sangriento estandarte se alza. (bis)
¿Oís en los campos el bramido
de aquellos feroces soldados?
¡Vienen hasta vuestros mismos brazos
a degollar a vuestras esposas e hijos!

¡A las armas, ciudadanos!
¡Formad vuestros batallones!
¡Marchemos, marchemos!
¡Que una sangre impura
inunda las zanjas del terreno!

regrese a la ciudad, ataca a los guardias y asalta el palacio. Aunque las tropas logran despejar el edificio, los comandantes informan de que las simpatías de los soldados se alinean con los intereses del pueblo más que con los de la monarquía. Su majestad cede y la familia real regresa a París. La Marcha sobre Versalles pone fin a la negativa del rey a aceptar las nuevas reformas.

La Asamblea Nacional se instala en las Tullerías. Luis XVI, que deja de gobernar por derecho divino y comienza a hacerlo según la ley de los hombres, ya no es el rey de Francia, sino de los franceses. El sistema judicial se reforma, el gobierno local se moderniza y los bienes de la Iglesia pasan a estar en manos del Estado. Los reformistas sueñan con el advenimiento de una edad de oro protagonizada por una monarquía constitucional y una ciudadanía que recobra su valía. Sin embargo, el poder de la masa se niega a extinguirse y las esperanzas de la Revolución se oscurecen día a día, allanando el camino para la llegada del Terror.



SEGUNDA PARTE: 1794

SANGRE. Llegaría el día en que este vino fuera también derramado por las calles y cuyo color rojo manchara a su vez a muchos de los que allí estaban.

—Charles Dickens

INTRODUCCIÓN

HAN PASADO CINCO AÑOS DESDE QUE LOS ACONTECIMIENTOS de la Primera Parte tuvieron lugar. Los embriagadores días de julio de 1789 llevan al pueblo hasta el gobierno del país. En octubre, la marcha sobre Versalles consigue que el rey y la reina se instalen en la capital de manera permanente. Cuando en 1791 la pareja real intenta huir a Austria, es descubierta y escoltada de vuelta a París. La toma del palacio de las Tullerías en agosto de 1792 los desaloja de su nueva residencia y en septiembre ven extinguirse la monarquía ante sus propios ojos.

El Antiguo Régimen llega a un final sangriento: Luis XVI es declarado culpable de traición y guillotinado el 20 de enero de 1793 en la plaza de Luis XV, rebautizada como «plaza de la Revolución». El monarca muere contemplando el pedestal vacío donde una vez se erigió la estatua de su abuelo. Esta sentencia prende la ira de las monarquías europeas. La nueva república entra en guerra y se ve obligada a formar una milicia de participación obligatoria para

enfrentarse a las fuerzas monárquicas del estado, así como a las tropas austriacas, prusianas, españolas, sardas y británicas.

Estas tensiones acaban dando a luz al Terror y su oleada de ejecuciones en la guillotina, iniciada en octubre de 1793 con María Antonieta como una de sus primeras víctimas. Desde entonces, la hoja de metal cae una y otra vez, casi sin cesar, hasta diciembre del mismo año. Se vuelve a alzar con estrépito en marzo de 1794 para acabar con la vida de Danton, tras lo que continúa su incansable labor hasta julio. El Comité de Salvación Pública está ahora liderado por Maximilien Robespierre. Mientras la histeria se apodera de las calles, cada vez es más difícil determinar quién es un enemigo de la Revolución y quién es tan solo un pobre diablo a quien la suerte ha traicionado. El **Apéndice B** (ver página 97) contiene detalles históricos adicionales para compartir con los jugadores.

EL DESTINO DE LOS INVESTIGADORES

¿Qué suerte ha deparado la Revolución a los investigadores? ¿Quién ha prosperado? ¿Quién ha visto amenazada su posición? Podéis desarrollar lo acontecido en estos cinco años a través de una combinación de breves escenas interpretativas y discusiones. Si el Guardián lo desea, puede aplicar pérdidas de Cordura a los soldados que hayan padecido especialmente los estragos de la Revolución. Aquí hay algunas preguntas que pueden ayudarlos a poner en marcha el proceso narrativo.

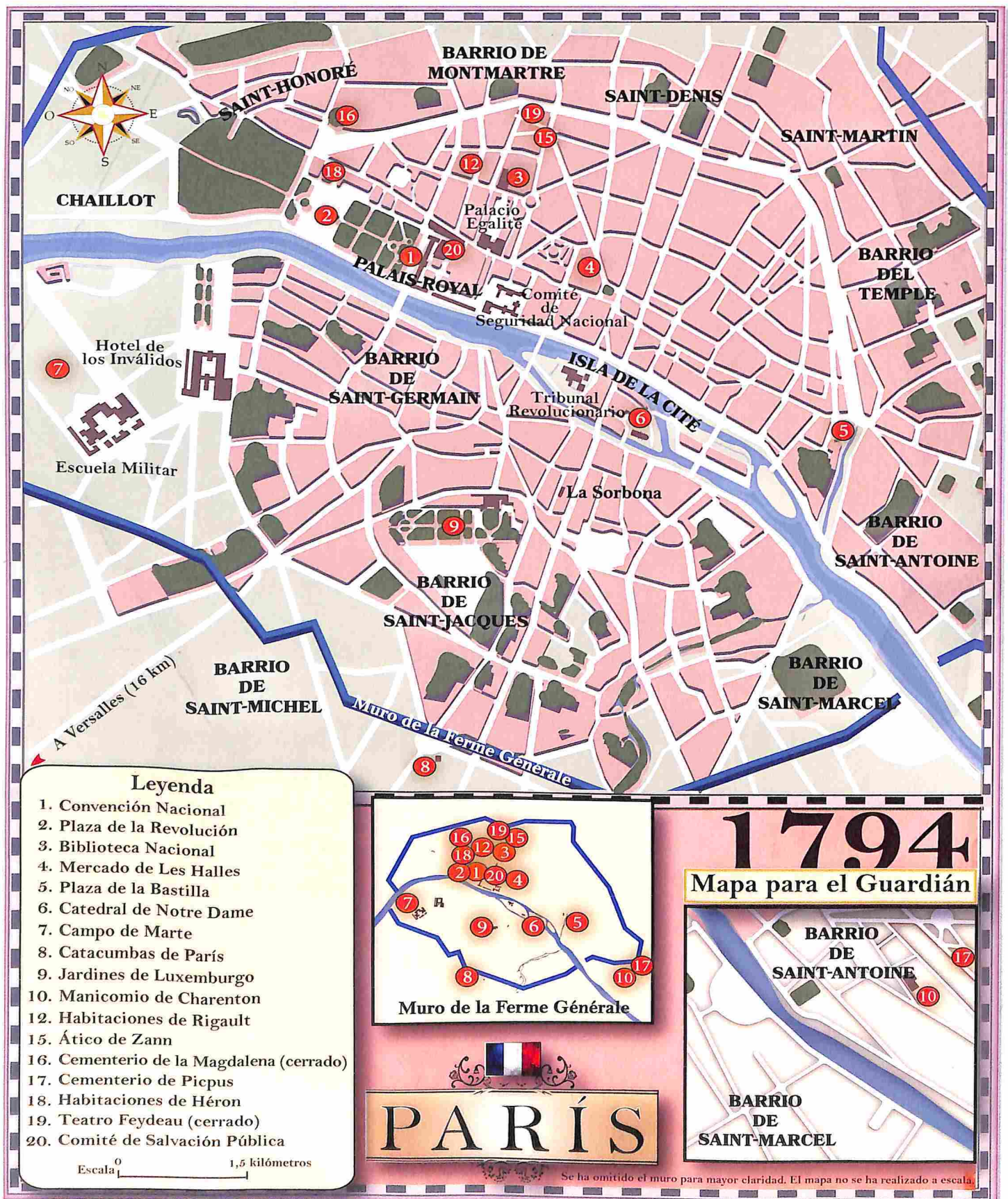
¿SEGUÍS EN EL EJÉRCITO?

La guerra necesita soldados. Esta aventura no asume que todos los investigadores sirvan todavía en el ejército, pero aquellos que quieran continuar con su carrera militar pueden hacerlo. Si alguien decide poner fin a esta etapa de su vida, tal vez se vea forzado a volver al servicio activo. ¿Qué pueden hacer para evitar el reclutamiento obligatorio?

Los investigadores que hayan prestado su apoyo a la Revolución durante la toma de la Bastilla podrían ser recordados como ciudadanos ejemplares. Tal vez el nuevo gobierno los haya favorecido por encima de aquellos que se mantuvieron fieles a la monarquía durante el asalto.

De 1789 a 1794

El Guardián puede realizar un salto histórico entre la Primera y la Segunda Parte siguiendo las indicaciones de la sección **El destino de los investigadores**. Aun así, es probable que algunos grupos prefieran vivir nuevas hazañas añadiendo aventuras adicionales que se desarrollan durante el período intermedio. Este libro trata de facilitar la tarea aportando una serie de **Ideas para aventuras** (ver página 108) con nuevos misterios y horrores que el Guardián puede desarrollar. Cuantas más aventuras se incluyan, mayor será el riesgo de que alguno de los investigadores muera antes de que continúe la historia principal. Tanto el Guardián como los jugadores deben estar preparados para generar personajes sustitutos en caso de que este *desafortunado* incidente tenga lugar.



Mapa para el Guardián: París, 1794

La plaga blanca

Los desafortunados investigadores que contrajeron la tuberculosis en la escena inicial de las catacumbas han visto decaer su salud a lo largo de los últimos años. Permite que realicen una tirada de **INT** para relacionar su estado con los huesos infectados que ayudaron a transportar en 1789.

Los afectados se encuentran en la fase terminal de su enfermedad: reduce su **CON** a la mitad y vuelve a calcular sus puntos de vida. Su rostro muestra una palidez anémica, se cansan con facilidad y en ocasiones expulsan sangre arterial cuando tosen. No les queda mucho tiempo de vida.

Esta Segunda Parte avanza de manera inexorable hacia un sacrificio voluntario. Si alguno de los investigadores está ya a las puertas de la muerte, la elección de la víctima, aunque triste, tal vez resulte mucho más sencilla.

¿DÓNDE HABÉIS SERVIDO?

La toma del palacio de las Tullerías en agosto de 1792 supuso un punto de inflexión. Es posible que los investigadores hayan sido enviados al frente para luchar contra las fuerzas extranjeras que se ciernen sobre el país como represalia. También pueden haber matado a sus compatriotas mientras sofocaban las revueltas de la Vandea, iniciadas en marzo de 1793, cuando los habitantes de la región se alzan en defensa de la Iglesia católica y se oponen al reclutamiento obligatorio. Los episodios armados se suceden con tal violencia durante el resto del año que el gobierno autoriza el uso de medidas extremas a principios de 1794 para reprimir el alzamiento.

¿QUÉ HA SIDO DE VUESTRAS FAMILIAS?

Ninguno de los seres queridos de los investigadores ha muerto... todavía. Sin embargo, esto no arroja mucha luz acerca de sus circunstancias. La comida escasea, la situación es desesperada y algunas palabras malintencionadas en boca de cualquier vecino pueden iniciar una investigación por parte del Comité de Salvación Pública. ¿Qué han hecho los investigadores para mantener a salvo y bien alimentados a aquellos que aman?

La vida de Joseph Hugel podría haber experimentado un cambio significativo, ya que ahora puede darse a conocer como Martine. El mundo ha cambiado: la marcha sobre Versalles de 1792 y la subida del pueblo al poder han creado nuevas oportunidades para las mujeres. Aún tendrá que mantener oculta su identidad para servir en el ejército, pero tal vez se haya convertido en un secreto a voces.

César, el hijo adoptivo de Babin, es uno de los personajes no jugadores cuyas circunstancias han cambiado a lo largo de estos cinco años. El muchacho ha terminado sus estudios y puede que

ahora sirva como médico en el ejército. Haz que aún no haya abandonado París, pero que quizás esté a punto de partir hacia Bélgica para reunirse con las tropas que han sido enviadas al norte bajo el mando de Louis Antoine de Saint-Just, un buen amigo de Robespierre.

¿QUÉ HA SIDO DE DIOS?

Francia se ha visto paulatinamente descristianizada. Los bienes de la Iglesia se confiscan, los sacerdotes son arrestados (en muchos casos, asesinados en prisión durante las masacres de septiembre de 1792) y las iglesias pierden de manera sistemática cualquier iconografía religiosa o monárquica. El culto ateo de la Razón expulsa al Altísimo de Notre Dame en noviembre de 1793, aunque será abolido por Robespierre en marzo de 1794 y sustituido por su propio culto del Ser Supremo. Se espera que el 8 de junio de 1794 se celebre su primer festival. La fe católica aún está viva, pero solo se practica en privado. ¿Alguno de los investigadores todavía reza?

Nota para el Guardián: Al invitar a los jugadores a que relaten lo acontecido a sus personajes durante estos cinco años, podría darse el caso de que anuncien que alguno de sus seres queridos ha sido ejecutado. La historia procederá un poco mejor si esto no llega a ocurrir, puesto que los investigadores seguirán teniendo alguien a su cuidado y el sacrificio con el que concluye la Segunda Parte resultará mucho más dramático. Estas muertes también pueden dar lugar a incoherencias narrativas, puesto que todos sus allegados ya han aparecido en el Prólogo narrativo de 1794. Si la tragedia descrita por los jugadores encaja con la historia que han ideado para su personaje, deja que procedan. La persona que han visto entre la multitud debía de ser otra.

Las víctimas de la guillotina

Planc. Clac. Chac. Planc. Clac. Chac. Es el sonido de los nuevos tiempos.

Planc, cuando el reo es obligado a arrodillarse en la plataforma. Clac, cuando el cepo se ajusta a su cuello. Chac, cuando la hoja temible cae y lo decapita. Planc. Clac. Chac. Planc. Clac. Chac. Una y otra vez, hasta el infinito.

La guillotina se cobra, al menos, la vida de dos personas conocidas por los investigadores.

EL CONDE BENOÎT

El padre de Melodie sube al cadalso, llorando como un niño, en noviembre de 1793. Si Pressi sigue en el ejército, tal vez camine junto a la carreta de los condenados ese mismo día y escolte hacia la muerte al hombre que una vez esperó tener por suegro. La joven Melodie asiste a la ejecución desconsolada. Su grito de consternación cuando la hoja cae supone una pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura para Pressi. Después, Melodie huye desesperada de la escena.

EL CAPITÁN LOUIS MALON

El capitán Louis Malon es arrestado en abril de 1794 por brindar a la salud del rey. Su delator es Alexis Roux, un tabernero sobornado por Rigault para prestar falso testimonio. Malon niega la acusación, amparándose en su fiel servicio al gobierno desde la toma del palacio de las Tullerías. Nada de eso importa. Es declarado culpable. Sube furioso al patíbulo, gritando a la muchedumbre que, de haber conocido la traición que le aguardaba, en efecto habría brindado por el rey y no por los idiotas que lo rodean. Tal vez alguno de los investigadores se encuentre entre la multitud y tenga ocasión de mirarlo a los ojos antes de que lo conduzcan a la plataforma. Si el Guardián lo desea, aquellos en buenos términos con su antiguo comandante pierden 0/1D4 puntos de Cordura.

A medida que los días del Terror se suceden, los misteriosos incidentes que tuvieron lugar en junio de 1789 arrojan nuevas e inesperadas consecuencias que estallan en junio de 1794. La Segunda Parte se inicia, al igual que la Primera, en el exterior de las catacumbas de París.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN: SEGUNDA PARTE

Del mismo modo en que el pueblo derroca la tiranía del rey y encumbra la de Robespierre, también los investigadores derrocan a Fenalik y encumbran a un nuevo monstruo: Rigault.

Lucien Rigault fue el artífice de la caída de Fenalik. El doctor sabía que su rival era poderoso, pero no imaginaba hasta qué extremo. Los libros y pergaminos confiscados en la cámara de los horrores le abren las puertas a un nuevo mundo: Rigault lee con avidez todo el material prohibido que llega a sus manos, contempla el turbulento abismo de los Mitos y se obsesiona con alcanzar la inmortalidad.

Durante el tiempo que pasa examinando al conde, Rigault descubre que posee el cuerpo de un hombre de treinta años. Sin embargo, sus extraños murmullos y otras particularidades apuntan a que podría llevar vivo varios siglos. Sus especulaciones acerca de la longevidad de Fenalik lo impulsan a estudiar los documentos confiscados en la mansión durante el asalto de 1789. *El vacío supremo*, una obra escrita en latín, atrae su atención de manera particular.

La mente del doctor se resquebraja al descubrir que el universo no fue engendrado por Dios, sino por un «Caos Incesante» que se retuerce en el centro de su indiferente creación: Azathoth. Si le hace entrega de cierto número de almas, Rigault podrá elevarse sobre la humanidad y gobernarla como «Ser Supremo».

La violencia del Terror le proporciona la ocasión idónea para concebir una hecatombe como no se ha visto desde tiempos del Imperio azteca. Rigault convierte las guillotinas del país en su propio altar sacrificial, de modo que pueda consagrar a Azathoth las almas de todos los ejecutados. Cuando la víctima número diez mil perezca bajo la hoja, el doctor abrirá una fisura en el cielo, invocará el burbujeante caos nuclear y será ungido como el Ser Supremo.

¿Cinco años de experiencia?

La aventura asume que las habilidades de los investigadores no se han visto alteradas entre 1789 y 1794. Los puntos de Cordura y los puntos de Suerte perdidos en la Primera Parte tampoco vuelven a su estado inicial. Además de ser el modo más fácil de proceder, este sistema ha arrojado buenos resultados durante la fase de pruebas. No obstante, a ciertos grupos les gustaría ver cómo sus personajes evolucionan a lo largo del tiempo, por poco que sea.

El Guardián puede pedir que los jugadores realicen tiradas para todas las habilidades que han recibido una marca de éxito durante la Primera Parte. Alternativamente, puede asignar un total de puntos de habilidad (60 sería la cantidad recomendada) para que los investigadores mejoren las habilidades a su elección, pudiéndolos aplicar a habilidades ya conocidas o nuevas habilidades, siempre y cuando el jugador pueda justificar cómo las ha adquirido su personaje.

De manera adicional, puede otorgar a cada investigador 1D6 puntos aplicables a la habilidad Mitos de Cthulhu. Este incremento es independiente del que hayan conseguido a través de posibles episodios de locura. La cámara de los horrores de Fenalik les ha demostrado que el tejido que recubre la realidad es muy fino, hayan caído en la locura o no.

Los investigadores que siguen en el ejército portan mosquetes y las armas propias de su posición. Aquellos que hayan abandonado el servicio activo, carecerán de armas de fuego a menos que puedan dar una buena explicación para lo contrario y superen una tirada de **Suerte**. Tendrán que conformarse con cuchillos y garrotes hasta que puedan hacerse con algo mejor.

Tan solo una criatura intuye el alcance de sus macabros planes: el gul que antaño fuera Guillaume. Ha contemplado el poder de las fuerzas que se revuelven en las Tierras del Sueño y ha escuchado murmullos acerca de la llegada de Azathoth. También ha visto al doctor inmerso en la lectura de un libro de tapas negras con bisagras de latón (*El vacío supremo*). El gul está convencido de que en sus páginas se encuentra la clave para celebrar el ritual.

El vacío supremo revela que la llegada de Azathoth tan solo puede ser revertida por alguien que haya escuchado con sus propios oídos la Música del Más Allá. El desdichado debe transportar el recuerdo de su cacofonía hasta el trono de la deidad, donde la respuesta psíquica a la locura desgarrará la brecha y reconstruirá el tejido de la realidad. El hombre que enloquezca al son de la melodía y dé su vida por la ciudad será, con toda probabilidad, uno de los investigadores.

ESCENA INICIAL: JUNIO DE 1794

Es la noche del 2 de junio de 1794, o 14 de pradial del año II, según el calendario republicano adoptado en octubre de 1793. Hace calor y París huele a sangre. La «Misa Roja» de las decapitaciones se celebra día tras día en la plaza de la Revolución y baila al son del Gran Terror cuando el ciudadano Robespierre inicia su purga. Dentro de seis días, el 20 de pradial (8 de junio), se espera una eucaristía muy diferente: el primer Festival del Ser Supremo, la nueva religión del Estado creada por el propio Robespierre.

Las carretas negras vuelven a transportar los huesos de los cementerios desbordados de París. El pueblo aún recuerda este repugnante proyecto iniciado en los días previos a la Revolución; hay incluso quien aguarda en los alrededores de las catacumbas en busca de trabajo para la noche.

Sitúa a los investigadores en la escena:

- ⑨ Los investigadores que siguen en el ejército visten ahora el uniforme tricolor de los revolucionarios. Se les ha ordenado proteger las carretas y guardar el acceso a las catacumbas, tal como hicieron cinco años antes, cuando aún portaban el azul de la monarquía. Entonces su misión consistía en guardar a los sacerdotes de los ataques del pueblo, pero el proceso de des cristianización ha acabado con los religiosos. ¿Qué van a custodiar exactamente?
- ⑨ Los investigadores que han abandonado el ejército deben alimentar a sus familias. Puede que hayan acudido en busca de trabajo.
- ⑨ Si alguno de los participantes considera que no está tan desesperado como para trabajar en las catacumbas, puede asumir el papel de otro soldado para la escena y retomar a su antiguo investigador al día siguiente. En caso de que el grupo esté formado por menos de seis jugadores, aún quedará algún personaje pregenerado que puedan usar.

El encuentro

Los soldados montan guardia en el exterior de las catacumbas a la espera de las primeras carretas. Tienen órdenes estrictas de no dejar pasar a nadie. Una pequeña multitud se congrega en los alrededores para ayudar a descargar los huesos; es el momento idóneo para que los investigadores que siguen en el ejército distingan entre la multitud a sus antiguos camaradas, y viceversa. ¿Se han visto en alguna ocasión durante los últimos cinco años? ¿En qué términos se despidieron tras su último encuentro? Deja que la acción siga su curso, puede que tengan mucho de lo que hablar.

El traqueteo de las carretas llega hasta sus oídos en el momento más adecuado: después de que hayan podido airear sus diferencias, pero antes de que alguien vuelva a recibir un disparo.

EL CIUDADANO RIGAULT

El repiqueteo anuncia la llegada de seis carretas, conducidas por cocheros de rostro lúgubre y tiradas por caballos asustados que sacuden las orejas y miran furtivamente a su alrededor. Ningún sacerdote acompaña los restos para bendecirlos en el camino. El coche que abre la marcha transporta a una docena de pasajeros silenciosos, con capuchas de arpillera, que han tomado asiento entre los huesos.

Lucien Rigault marcha junto a ellos, casi irreconocible: ha perdido peso y no queda rastro del nerviosismo constante ni la falta de resuello que lo caracterizaban en el pasado. Cabalga tranquilo y desmonta con seguridad. Ahora que el Comité ha disuelto las asociaciones médicas y permite ejercer la profesión a cualquiera que lo desee, el doctor se ha convertido en «el ciudadano Rigault».

Su rostro está más blanco que la cera. En su último encuentro con los investigadores aún llevaba maquillaje, pero la Revolución puso fin a aquella moda. Una observación atenta demuestra que ha empalidecido, ¿será, acaso, un efecto de la luz? Viste una casaca de cuello alto, pero una tirada de **Descubrir** realizada con éxito revela una sección de piel moteada que asoma, entre el tejido, a la altura del gazonate. En caso de obtener un éxito Extremo, el investigador descubre que las manchas tienen forma de pequeñas calaveras.

Rigault ordena a los encapuchados que descarguen los huesos. Los hombres bajan de la carreta sin pronunciar palabra, recogen los cráneos entre los brazos y caminan hacia la entrada de las catacumbas con movimientos rígidos. A continuación, el antiguo doctor se dirige a los soldados para que disuelvan la multitud: no necesitarán ayuda esa noche. Cuando el gentío se dispersa, su única ocupación consistirá en guardar la entrada, asegurarse de que nadie la traspasa y dejar vía libre a los trabajadores.

Rigault podría reconocer a alguno de los investigadores y preguntarle si se han visto antes. En caso de que los interpelados hagan referencia a la caída de Fenalik, esboza una sonrisa lobuna y añade:

—Oh, por supuesto, me prestasteis... a mí y a la madre patria un gran servicio.

Una tirada de **Psicología** realizada con éxito revela una amenaza velada tras esta sonrisa. El doctor ya ha enviado a Malon a la guillotina por medio de una denuncia anónima. Tras encontrarse con los investigadores, decide delatarlos al amanecer para asegurarse de que los secretos del conde permanecen a buen recaudo para siempre. Después coge un farol y se adentra en las catacumbas para dirigir la labor de los primeros trabajadores, dejando a los investigadores a solas en el exterior.

Los cocheros abandonarán la escena tan pronto como las carretas estén vacías. Si alguno de los soldados trata de entablar conversación mientras aguardan en el pescante con expresión sombría, los hombres les dirán que el ciudadano Rigault se ha reunido con ellos a las puertas del cementerio. Iba acompañado por los mismos trabajadores encapuchados que han visto, todos hoscos y silenciosos; no han dicho una sola palabra en todo el trayecto. Tanto los cocheros como los caballos están deseosos de que concluya su tarea.

PARÍS DURANTE LOS DÍAS DEL TERROR

¡Oh, Libertad! ¡Cuántos crímenes se cometen en tu nombre!

—Marie-Jean Roland, ejecutada el 10 de agosto de 1793

Es preciso gobernar mediante el hierro a quienes no cabe gobernar mediante la justicia (...). Debéis castigar no solo a los traidores, sino también a los indiferentes.

—Louis Antoine de Saint-Just, ejecutado el 28 de julio de 1794

El Terror nace como consecuencia de los esfuerzos del gobierno revolucionario por hacer frente a los enemigos tanto internos como externos de la República. Una de sus medidas consiste en crear el Comité de Salvación Pública y el Tribunal Revolucionario, cuyos vastos poderes resultaron fatales e imposibles de controlar. Son empleados por las dos facciones rivales, los girondinos (moderados) y los jacobinos (extremistas) para lidiar con sus enemigos políticos.

LA VIDA DURANTE EL TERROR

El miedo se ocultaba en cada rincón, en el crujido de una puerta, en un grito ahogado, en el menor aliento (...). Los salones estaban vacíos; las bodegas, desiertas; los cortesanos dejaron de visitar el Palais-Royal. La sombría ciudad se limitaba a esperar bajo el sol ardiente del verano.

—Louis Madelin

El Terror se extiende desde octubre a diciembre de 1793 y desde marzo hasta julio de 1794. Junio y julio de 1794 constituyen la época del Gran Terror. Tres mil personas son ejecutadas a lo largo de estos siete meses en la capital, un período que solo concluye con la muerte de dos de sus principales instigadores jacobinos: Louis Antoine de Saint-Just y Maximilien Robespierre.

Durante los últimos días del Terror, París es una ciudad nerviosa e infeliz. Muchas familias han logrado salir ilesas de la Revolución y tratan de sacar adelante sus vidas, pero deben tener cuidado con todo lo que dicen en público. El Comité de Salvación Pública tiene espías en los rincones más insospechados.

Es frecuente que los miembros de las clases pudientes adopten la vestimenta de los sans-culottes para protegerse de peligros potenciales: pantalones holgados para los hombres, faldas azules para las mujeres, carmañolas, gorros frígios de color rojo como símbolo de la libertad y zuecos

de madera llamados sabots. Muchos portan la escarapela tricolor cuando salen a la calle. Sin embargo, otros tantos prefieren seguir los dictados de la moda. Robespierre es conocido por su gusto en el vestir y acude a presenciar las ejecuciones con su peluca bien empolvada.

Los pobres sufren el aumento del desempleo y la inflación. En la capital, el pan se raciona y la comida escasea. La reforma de la semana laboral, ampliándola de siete a diez días, reduce las posibilidades de entretenimiento al restringir las jornadas festivas. Las obras de teatro se censuran y la sátira de Molière queda prohibida. Las iglesias se cierran: los cuadros y las esculturas se confiscan, las cruces se reemplazan por picas tocadas con el gorro frigio y las paredes se cubren de pintadas que declaran el edificio «propiedad nacional en venta». La catedral de Notre Dame se despoja de sus obras de arte y comienza a emplearse como bodega. Otras iglesias corren peor suerte y se derruyen para conseguir piedra. Esta serie de eventos da a luz un nuevo término acuñado para definir un tipo muy concreto de destrucción: el vandalismo.



Investigando las catacumbas

Los investigadores no tienen ningún motivo para adentrarse en las catacumbas, puesto que se les ha ordenado que aguarden en el exterior. Sin embargo, la curiosidad probablemente los anime a entrar. La situación es lo bastante extraña como para que las rencillas entre soldados y civiles queden pospuestas.

No hay luz en las escaleras, por lo que van a necesitar un farol si quieren explorar los túneles con relativa seguridad. Pueden encontrar uno en el acceso a las catacumbas y otros dos colgando de cada carreta. En caso de que decidan cogerlos de este último lugar, deberán superar una tirada de **Intimidar** para convencer a los cocheros.

Al iniciar el descenso, descubren que las figuras encapuchadas han estado caminando a oscuras sin una sola fuente de luz. Es fácil seguir su pista, pero lo más probable es que se crucen con alguna de ellas durante su camino de regreso en busca de más huesos. Los investigadores podrían solicitar una tirada de **Sigilo**, pero carece de sentido porque la luz del farol revela su posición. Mientras no obstaculicen su tarea ni traten de descubrir su identidad, los encapuchados seguirán caminando como autómatas, cogiendo calaveras de los carros y llevándolas a su destino sumidos en la oscuridad.

Los trabajadores bajan las escaleras, recorren el túnel principal y giran en la tercera galería a la derecha. Si los investigadores son cautos, pueden dejarlos pasar y seguirlos a una distancia prudencial. Añade un dado de bonificación a todas las tiradas de **Seguir rastros**, puesto que las huellas quedan marcadas en el polvo.

Los guillotinos

Los encapuchados no hablan porque están muertos. Cada figura está formada por el cuerpo de una víctima de la guillotina al que se le ha añadido una cabeza al azar. Ni están bien cosidas, ni coinciden con la edad o el sexo del cadáver. Las criaturas son incansables, su paso es rígido y hacen gala de una resistencia sobrehumana. Si las dejan tranquilas, trabajarán sin detenerse. Ni siquiera reaccionan cuando los investigadores las siguen escaleras abajo.

Es posible retirar la capucha que oculta sus rostros con una tirada de **FUE** o **DES**, lo que dejará al descubierto un rostro muerto con la mirada vacía. Hay una línea roja a la altura del pescuezo, donde se han añadido algunas puntadas para coser la cabeza. Si los investigadores optan por esta vía, el primer rostro que descubran será el del difunto conde Benoît. Su cabeza se ha unido al cuerpo de una esbelta mujer, pero está tan mal cosida que mira de manera constante por encima del hombro izquierdo. Pide una tirada de **Cordura** (1/1D4 de pérdida) por presenciar esta desagradable escena. Si Pressi está entre los presentes, ajusta la pérdida de **Cordura** a 1D3/1D6.

Una furia repentina embarga al guillotinado cuando su rostro queda expuesto; a continuación, deja caer los cráneos y ataca a los vivos. La batalla no cesará hasta que sea destruido, lo que debe realizarse en un máximo de 5 asaltos o el siguiente muerto de la procesión llegará portando más calaveras. Si están lo bastante cerca,

los guillotinos perciben que uno de sus hermanos se ha enfurecido y atacan al unísono. Los investigadores pueden pasar desapercibidos si acaban con las criaturas de manera secuencial dentro de los asaltos establecidos. El fuego de los mosquetes puede que no atraiga la atención de los muertos, pero sí la de Rigault.

Hay doce guillotinos en las catacumbas. Consulta la página 94 para leer su descripción.

El corredor de los cráneos

Nota para el Guardián: Ver el mapa de las catacumbas de París, en la página 26.

El rastro de los trabajadores atraviesa un largo corredor jalonado por miles de cráneos, del que nacen pasillos laterales con una decoración similar. Los primeros huesos que ven los investigadores son las calaveras polvorientas y quebradizas de los viejos cementerios de París. Sin embargo, a medida que avanzan, los muros comienzan a mostrar también cabezas recién cortadas por la hoja de la guillotina.

Todas las calaveras tienen un mandala grabado en la frente. En las cabezas se ha realizado una incisión similar, con precisión quirúrgica, atravesando la piel cerosa hasta arañar el hueso. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** o **Ciencias ocultas** realizada con éxito revela que se trata de una señal asociada con la sabiduría o el alma.

Fuera del cerco de luz que describe el farol, una fosforescencia violeta cubre los alrededores con su resplandor espectral. El polvo de huesos está suspendido en el aire y parece formar remolinos sin más mediación que su propia voluntad. Ninguna brisa recorre el pasadizo, pero las pequeñas motas se agitan como si formaran un mandala serpenteante a partir de las partículas que logran robar a los muertos. Se oye un repiqueteo, después un castañetear, a medida que el remolino cobra fuerza. Arrastra consigo dientes y esquirlas de hueso que giran y forman espirales en el aire, guiadas por una poderosa corriente que desafía las leyes de la razón y de la gravedad. Pide una tirada de **Cordura** (0/1 de pérdida). Si alguno de los investigadores fracasa, grita sin querer. Una risa reseca responde a pocos pasos.

El doctor de la oscuridad

Rigault se ha internado en el corredor, donde en esos momentos sostiene la cabeza del capitán Louis Malon y graba el mandala en su frente con un escalpelo. Si oye que los investigadores se acercan o percibe la luz de los faroles, dejará a un lado su tarea y avanzará hacia los intrusos sin la menor muestra de temor. Rodeado por un inquietante resplandor, gira la cabeza hacia ellos y sonríe. La visión de sus ojos, dos pozos negros llenos de estrellas, requiere una tirada de **Cordura** (1/1D6 de pérdida).

El antiguo doctor está encantado de que admiren su obra; incluso le resulta divertido haber sido descubierto por los mismos hombres

que derrocaron a Fenalik. Sin embargo, a diferencia del vampiro, él carece de debilidades, por lo que permite que los investigadores ataquen primero. Disfruta tanto del momento que solo intentará matarlos cuando se haya cansado de jugar con los intrusos.

La descripción de Rigault puede encontrarse en la página 96. Se enfrenta a los investigadores a base de fuerza bruta, pero recurrirá a la magia cuando intenten escapar. Su camisa se abre a lo largo de la batalla y revela más fragmentos de piel moteada; de hecho, está cubierto por pequeñas calaveras del cuello hasta los pies. Los pergaminos confiscados en la guarida de Fenalik le han permitido hechizar su carne para trasférer y distribuir su mortalidad entre todos los cráneos que ha encantado con el mandala, que todavía albergan el alma de los guillotínados.

Permite que los investigadores lo ataquen y que el daño se decida de la manera habitual. Por cada 6 puntos de daño que Rigault vaya a recibir, una calavera se destruye en el corredor. Con una tirada Dificil de **Descubrir** o **Escuchar**, los personajes descubren además que uno de los tatuajes con forma de cráneo grita y se desvanece. A su paso, solo deja una porción de piel blanca y tersa.

Por desgracia, hay miles de calaveras. Los investigadores no pueden vencer, y Rigault lo sabe. Si intentan huir, un gesto del doctor hará que las paredes se desplomen a ambos lados del corredor y

bloqueen la salida. La única opción de los investigadores es dirigirse hacia los pasajes secundarios y sumergirse en la oscuridad. El doctor los persigue con calma, riendo como un lunático.

El aliado invisible

Mientras los investigadores tratan de escapar con vida, una voz siseante se dirige a ellos desde las tinieblas:

—Si queréis vivir, ¡seguidme!

Las palabras provienen de una figura agachada entre las calaveras, donde guarda la entrada a un túnel oculto a ras de suelo tras una pila de huesos. La monstruosa identidad del gul que antaño fuera Guillaume tan solo se puede apreciar de manera leve durante esta huida desesperada a través de las sombras. Los investigadores únicamente perciben que el recién llegado avanza a grandes zancadas y parece tener las facciones alargadas de un cánido.

—¡Daos prisa! —aúlla por encima del hombro mientras atraviesa el acceso al túnel.

Guillaume se adentra en las madrigueras secretas que ha instalado en el osario. La huida se ha convertido en una pesadilla y los investigadores no tardan en quedar cubiertos por el polvo que se



desprende de los muertos. El túnel dibuja una pronunciada pendiente, lo que requiere una tirada de **DES** para decidir si consiguen mantener el equilibrio o caen a la cavidad que se abre bajo sus pies con 1D6 puntos de daño. Una tirada de **Saltar** realizada con éxito reduce el daño a la mitad.

El gul no se detiene a esperarlos, sino que corre, trepa y gatea guiándolos a través de los rincones ignorados, ocultos y sellados del subsuelo de París. En su carrera avanzan a través de tiempos pretéritos a medida que dejan atrás las canteras de piedra caliza, el pavimento de un viejo túnel y los cimientos de una iglesia medieval. Tan solo se detienen al llegar a una villa romana, largo tiempo enterrada, que data de la época en la que París aún se llamaba Lutecia.

En el triclinio, el comedor del caserón subterráneo, una docena de gules se alimentan de las víctimas de la guillotina sobre el suelo de mosaico. Están todos particularmente rollizos. El grupo se pone en pie y gruñe al ver a los intrusos, pero Guillaume los insta a retroceder con sus rugidos. Dejarán pasar a los investigadores siempre y cuando les permitan continuar con el festín. Presenciar la bacanal de canibalismo requiere una tirada de **Cordura** (1/1D6 de pérdida). Los puntos que se perdieron por ver a Guillaume deben sumarse a esta tirada, pudiendo ascender hasta un límite de seis en total.

Hay un monstruo que no participa en el banquete, sino que llora y se abraza al torso de un anciano. Si alguno de sus compañeros intenta pegar un bocado al cadáver, ruge y gime para ahuyentarlo. Este es el gul que antaño fuera Isobel. Al igual que Guillaume, sufrió la transformación en 1709. El cadáver que abraza pertenece a su hijo, al que ha visto envejecer desde las sombras hasta el día de su ejecución. Guillaume le da el pésame relamiéndose al contemplar los restos, lo que hace que su condolencia pierda todo rastro de credibilidad.

En la pared más alejada de la villa hay una abertura. Guillaume conduce a los investigadores hacia ella, los guía por un túnel recién excavado y trepa por un hueco que desemboca en los jardines de Luxemburgo (n.º 9 en el mapa de París), junto al muro de un monasterio cartujo.

El gul se acuclilla sobre un montículo de tierra, sonriendo a los investigadores mientras completan la escalada. Esta visión de su monstruoso salvador bajo la luz de la luna requiere una nueva tirada de **Cordura** (1/1D6 de pérdida), con el total acumulativo que se ha detallado antes.

ENTREVISTA CON EL GUL

Guillaume no se sorprenderá si sus acompañantes abandonan la tumba y salen corriendo. En una mezcla de optimismo y fatalidad, sabe que la ciudad está condenada, pero hará lo que esté en su mano para salvarla. A pesar de que la gran hambruna de 1709 lo empujara a alimentarse de carne humana y convertirse en un monstruo, sigue amando a su ciudad.

¿Y si los investigadores no siguen a Guillaume?

Los investigadores más desconfiados tal vez prefieran quedarse junto al monstruo que ya conocen en lugar de seguir a un aliado invisible. En caso de que continúen enfrentándose a Rigault o busquen una salida alternativa, Guillaume insistirá para que lo acompañen: él también quiere ver muerto al doctor, pero carece de los medios para lograrlo. Ha observado a los investigadores y cree que pueden ayudarlo. El gul se desplaza a través de una red de túneles conocida únicamente por los de su especie.

—¡No podéis matarlo! —sisea desde un nuevo escondite—. ¡Pero yo sé cómo hacerlo!

Si así tampoco logra ganarse la confianza de los investigadores, no hay nada más que pueda hacer. Al menos, ahora saben que alguien en las catacumbas conoce los secretos de Rigault y está dispuesto a ayudarles.

El grupo puede escapar por sí mismo con una tirada **Difícil** de **FUE** o **TAM**, que les permitirá abrirse paso a través de las calaveras que caen al suelo. Más adelante, pueden volver en busca de Guillaume y solicitar su ayuda en unas condiciones más controladas. Otra opción es localizar, mediante una tirada de **Descubrir**, alguno de los túneles que emplean los gules. Los investigadores escaparán de Rigault, pero quedarán perdidos en el vasto laberinto. Guillaume los encontrará de nuevo y les pedirá ayuda para eliminar al doctor. No les guarda rencor. A fin de cuentas, ¿por qué iba a hacerlo cuando el mundo está a punto de llegar a su fin?

Si los investigadores permanecen a su lado, Guillaume estará encantado de responder a todas sus preguntas. Incluso sugiere charlar mientras cenan juntos.

—¿No queréis un poco? —pregunta sosteniendo el grotesco tentempié que ha cogido de las catacumbas—. En ese caso, imagino que no os molestará si yo como algo.

A continuación, parte con entusiasmo los huesos y accede a la deliciosa médula de su interior.

¿Qué sabe Guillaume?

París ha enloquecido.

—La ciudad se ha convertido en un manicomio. El fin está cerca.

Las guillotinas hacen rodar cabezas por toda Francia, pero nadie sabe lo que traerá esta masacre: Lucien Rigault quiere entregar la

LEY Y ORDEN DURANTE LA REVOLUCIÓN

Las manifestaciones de violencia son endémicas de la Revolución y se producen por todo el país, lo que hace que la sociedad mantenga un orden precario. La Policía de París (Garde de Paris), con su red de agentes uniformados y espías, continúa operativa. A los primeros se les encomienda supervisar el precio de la comida, gestionar el tráfico, resolver disputas y perseguir a los delincuentes. Mientras tanto, los agentes encubiertos emplean sus habilidades de vigilancia en beneficio de sus nuevos amos de la clase política. La impresión general, quizás un tanto injusta, es que se trata de un cuerpo corrupto e ineficaz.

En la campaña hay pequeñas patrullas montadas de gendarmes, aunque la calidad y efectividad de sus servicios decrece de manera significativa a causa de la agitación política y la llamada a filas de sus miembros más experimentados. Estos grupos invierten gran parte de su tiempo en capturar a los desertores del ejército.

Tanto la Policía como la Gendarmería rinden cuentas a la Guardia Nacional, cuyas milicias están diseminadas por los centros urbanos de la república y se movilizan en caso de necesidad. Las armas y los uniformes se guardan en las viviendas de sus integrantes, aunque el fervor revolucionario y la dedicación varía en gran medida de hombre a hombre. A pesar de ello, constituyen el principal instrumento para implementar las directrices de los comités revolucionarios locales y proteger el país de las actividades contrarrevolucionarias dentro de sus fronteras.

La población general no suele disponer de armas de fuego. No obstante, poco antes de la toma de la Bastilla, las tiendas de armas de París fueron saqueadas y más de 28.000 mosquetes desaparecieron de la armería de los Inválidos. Se puede asumir que gran parte de este armamento acabó en manos de los sans-culottes pertenecientes a los comités regionales más belicosos. Los antiguos privilegios de caza para la nobleza también limitaron la posesión de armas de fuego en la campaña, por lo que, dejando a un lado las piezas obtenidas durante el saqueo de los palacios, es más frecuente ver a los campesinos iracundos empuñando afilados aperos de labranza.

Aunque su posesión no está regulada, ser descubierto con un arma de fuego puede conllevar riesgos en un clima político cada vez más paranoico. El principal obstáculo, no obstante, es obtener pólvora, puesto que las guerras que libra el país están acabando con las reservas. Aquellos con contactos en la clase militar o política lo tendrán más fácil para hacerse con estos suministros.

El control de los desplazamientos es un elemento clave para preservar la ley y el orden. El sistema de pasaporte interno del Antiguo Régimen, desechado durante la euforia de 1789, se reintroduce de manera progresiva: en 1791 para los extranjeros y en 1792 para los ciudadanos franceses. Tanto los unos como los otros deben conseguir un pasaporte o visado expedido por las autoridades municipales para poder trasladarse entre distritos. La inspección de estos documentos se cuenta entre las actividades rutinarias de los gendarmes y la Guardia Nacional.

A partir de 1793, también se emiten con frecuencia certificados de civismo. Su posesión garantiza «las virtudes republicanas» del portador y son requeridos a todos los funcionarios del gobierno. Las solicitudes desestimadas, sea por el motivo que sea, son siempre una fuente de sospechas, con las consecuencias que de ello se puedan derivar.

LES PORTEURS D'ORDRES: LA POLICÍA SECRETA DE ROBESPIERRE

Robespierre n'a qu'un seul point faible: sa police, sa police secrète, détestée par tout de monde.

(Robespierre solo tiene un punto débil: su policía, su policía secreta, odiada por todos).

— Danton, en la obra de teatro polaca
El caso Danton, de Stanislaw Przybyszewska

Los espías e informadores de la policía acechan desde el rincón más inesperado durante los días del Terror. Observan y escuchan en las calles, las cafeterías y los espectáculos, a la espera de encontrar la menor chispa de sentimiento antirrepublicano. Se rumorea que los espías reciben 35 libras por cada cabeza que rueda en la guillotina. Algunas figuras notables del período son:

* Louis Héron: el perro de presa de Robespierre (ver página 77).

* Pillé: secretario de Héron, que redacta todas sus denuncias.

* Antoine Fouquier-Tinville: el «Proveedor de la Guillotina».

LAS DENUNCIAS

La gente a menudo es arrestada sin más prueba que el testimonio de un informador o espía a sueldo. Entre los cargos destacan: matar de hambre al pueblo, pervertir la moral pública, no prestar testimonio de la manera correcta o gritar «Vive le Roi!» (viva el rey). Si usted es posadero, también podría ser ejecutado por «servir vino amargo y perjudicial para la salud a los defensores de la patria».

Familias enteras son ejecutadas por mostrar su tristeza ante la muerte de un ser querido o como consecuencia de una denuncia anónima. Existe el precedente de una mujer procesada por cargos que se le imputaban a una detenida con nombre similar. A pesar de sus protestas, fue igualmente ejecutada.

ARRESTO, JUICIO Y EJECUCIÓN

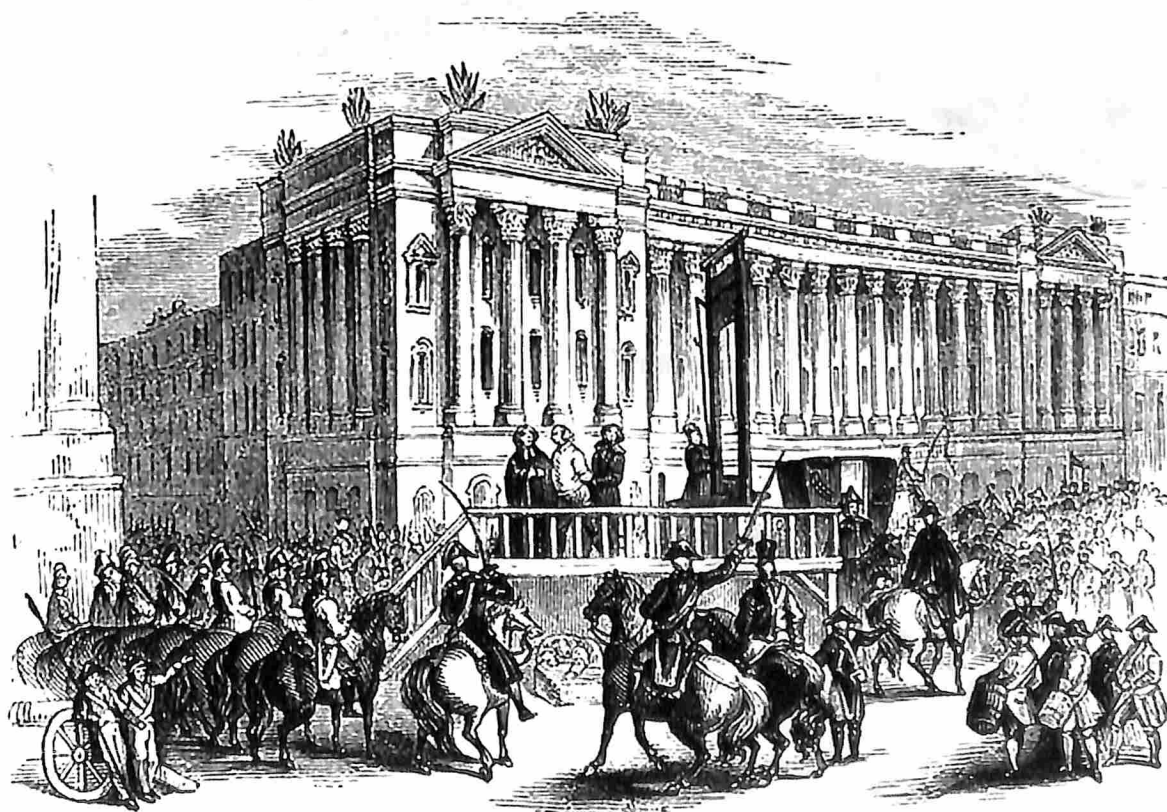
Libertad, igualdad y fraternidad, o muerte... esto último mucho más fácil de conceder, ¡oh, Guillotina!

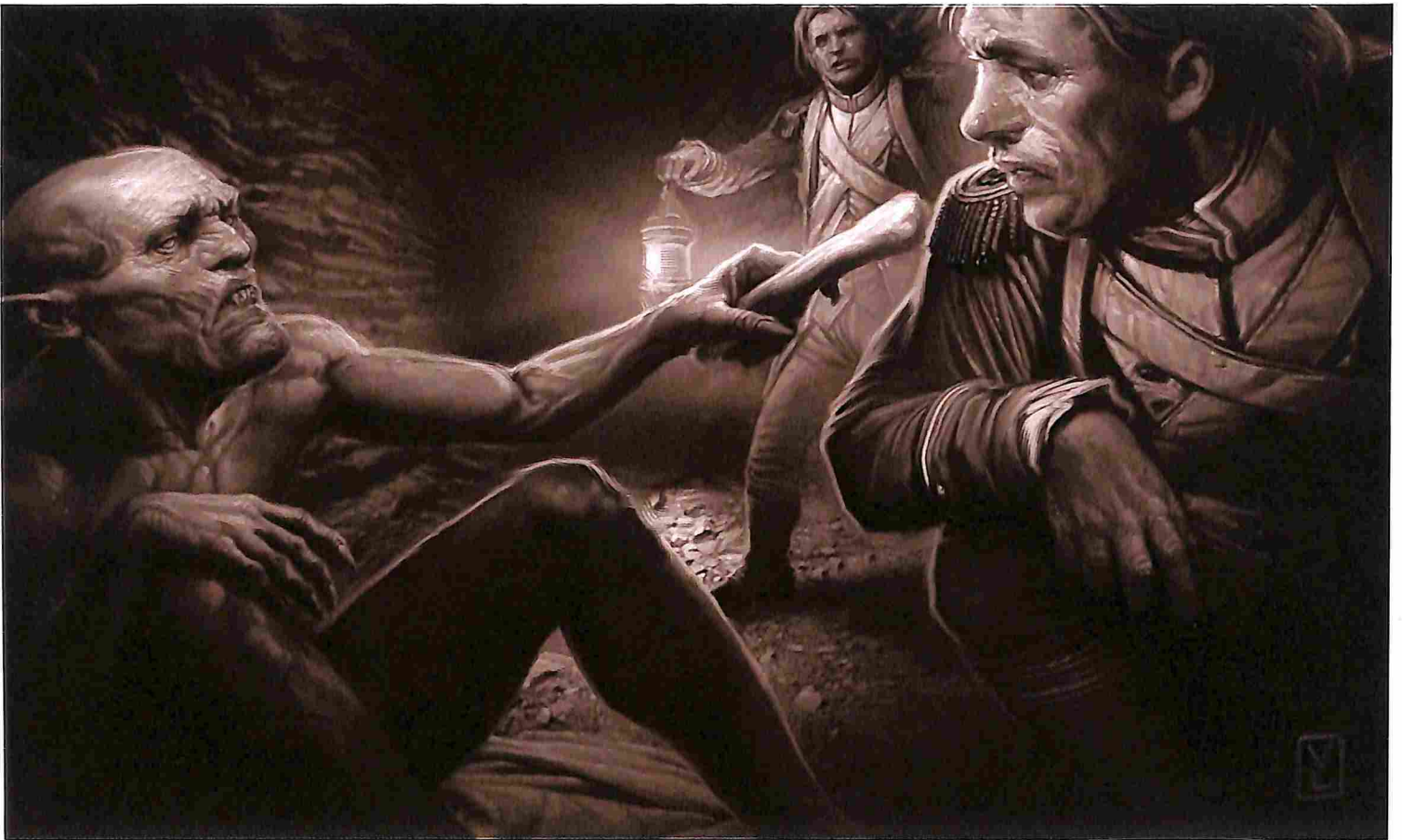
—Charles Dickens

Tal como madame Roland predijo, han llegado los días «en los que el pueblo pide pan y le arrojan cadáveres». La mayor parte de los arrestos tiene lugar durante la noche: la gente es conducida a prisión y sometida a una farsa judicial, con frecuencia, ese mismo día o al día siguiente. Aunque en la imaginación popular el Terror lleva a numerosos nobles a la guillotina, los aristócratas solo conforman el 2% de la población. La mayor parte de las víctimas de este artefacto pertenecen a las clases medias-bajas y pobres (artesanos, tenderos, criados, obreros y trabajadores).

Las ejecuciones incluyen una procesión de carretas, cargadas de condenados, que se abre paso a través de calles atestadas en dirección a la plaza de la Revolución. La muchedumbre grita «¡A la guillotine!» (a la guillotina) a su paso y miles de personas acuden a ver el espectáculo, donde compran pan y beben vino mientras aguardan a que empiece la «Misa Roja». Otros muchos, en cambio, están cansados de tanta sangre. Los comerciantes cierran sus tiendas cuando la procesión pasa por delante, los soldados del tribunal advierten con disimulo a los presos para que no se incriminen a sí mismos y los ciudadanos que viven junto a la plaza se quejan de los efluvios que se desprenden de la sangre reseca entre los adoquines. A pesar de que las autoridades retiran la guillotina, los habitantes del distrito en el que se instala el aparato protestan igualmente; por lo que es devuelto a su ubicación original.

El Terror deja tras de sí una ciudad agotada: paredes repletas de viejos carteles, fuentes sin agua y animales abandonados que deambulan por doquier.





capital a Aquellos que Moran en el Exterior. Ha añadido un sello oculto a varias de las hojas, un vórtice que gira a medida que la cuchilla desciende sobre el cuello de los condenados. Todas las almas que mueren bajo su influjo se trasladan por un instante al centro del universo, ¡el trono de Azathoth!, donde su voz se une brevemente al coro que reproduce la melodía de las estrellas.

—¿Nunca habéis visto cómo reaccionan las cabezas cuando la vida desaparece de sus ojos? Parecen haber presenciado aquello que no puede ser visto ni conocido.

El recuerdo de ese terrible instante regresa a través del tiempo y el espacio hasta quedar encerrado en una de las calaveras selladas con el mandala de Rigault.

—Cuando diez mil almas hayan llegado hasta el trono, el Coro de Calaveras iniciará su canto, el Ojo de Azathoth se abrirá y la ciudad quedará sepultada.

Guillaume suspira, temiendo que el pago ya casi se haya realizado.

—No, por supuesto, no espero que me creáis. Apenas lo creo yo mismo, pero eso nada tiene que ver con el hecho de que sea cierto. He encontrado pruebas de la verdad en la ciudad onírica de Inganok. Mora allí un tallador de ónice ciego que se levanta por la mañana y esculpe nombres en una lengua que desconoce. Esa lengua es el francés y esos nombres son las víctimas de la guillotina.

Sueña con nosotros por la noche, esculpe su lista por el día y en sus breves momentos de sosiego busca con sus oídos los sonidos del Final. Así podrá deponer las herramientas de su oficio y morir.

PREGUNTAS PERTINENTES

Tras esta revelación, Guillaume pide a gritos ser interrogado. Aquí se incluyen algunas cuestiones que podrían resultar de interés para los investigadores, así como las respuestas que les proporcionará el gul. La primera pregunta es esencial, ya que desvela el objetivo de la aventura. En caso de que los jugadores la pasen por alto, Guillaume lo mencionará igualmente. También se han incorporado algunas respuestas relacionadas con otras vías de investigación plausibles, pero no es necesario animar a los jugadores para que las sigan. Deja que la conversación fluya con naturalidad.

¿Cómo se puede detener el desastre?

—Lo ignoro. Esto es lo que pasa cuando obtienes tus profecías de un tallador de ónice analfabeto al que ves en sueños. Lo siento, amigos míos.

No obstante, Guillaume menciona haber visto a Rigault consultando un libro negro con bisagras de latón en lo más profundo de las catacumbas. Si ese volumen describe cómo llevar a cabo el ritual, quizás también indique la manera de revertirlo. Una vez

anulado, desaparecerá la magia que hace a Rigault inmortal: ¡y será el momento de atacar! El gul ha tratado de localizar el libro, pero cree que el doctor se lo ha llevado consigo.

***Nota para el Guardián:** El libro al que alude Guillaume es El vacío supremo. Puede encontrarse en las habitaciones de Rigault (ver página 71).*

¿Cuándo se completará el ritual?

Ha muerto tanta gente en la guillotina que no puede faltar mucho. Guillaume sospecha que el Festival del Ser Supremo, que se celebrará en el Campo de Marte el 8 de junio, podría ser el momento idóneo para que Rigault invoque a Azathoth frente a Robespierre y el resto de la Convención Nacional. El suceso pondría fin a la Revolución, pero provocaría un cataclismo mil veces más terrible que el Gran Terror.

¿No sería más sencillo matar ya a Rigault?

Rigault está protegido por el poder del encantamiento. Su mortalidad ha quedado dividida entre todas las calaveras que ha sellado, por lo que no puede morir por medios habituales.

¿Y si destruimos las calaveras?

Aunque los huesos desaparezcan, el encantamiento es tan poderoso que el polvo lo recordaría. Y el polvo perdura. No puede ser destruido.

¿Y si destruimos la guillotina?

Tal vez sirva para ganar algo de tiempo, pero una sola guillotina no arreglará la catástrofe. Las máquinas dejan caer sus hojas por toda Francia, y no parece que el ciudadano Robespierre vaya a aburrirse de ellas en un futuro cercano.

¿Y si nos marchamos de París?

Al rey no le salvó la vida, pero quizás a vosotros os sirva de algo. Guillaume añade que ha decidido morir junto a su ciudad, aunque en realidad planea escapar a las Tierras del Sueño.

¿Conoces a un hombre llamado Fenalik?

—¡El monstruo! —exclama Guillaume mirando aterrado a su alrededor.

Quizás jamás se descubra cuántas vidas ha arrebatado. Echaba los restos de sus víctimas a los gules, que se deshacían de ellos hasta no dejar rastro. Sí, era un trato provechoso para ambas partes.

Guillaume vivió durante un tiempo en Poissy, bajo la colegiata de Notre Dame. Recuerda haberse adentrado una vez en la mansión para comprobar si alguno de los cautivos del sótano había expirado durante la noche. Allí vio al conde acariciando las extremidades de una estatua blanca, con tanta devoción como si fuera su amante. Montó en cólera al descubrir que lo estaban espionando y Guillaume escapó por los pelos. Se apresuró a volver París, pero Fenalik lo persiguió por los cementerios durante noches y noches.

El gul se sentirá aliviado al saber que el conde ha sido internado en Charenton. Si los investigadores revelan que ayudaron a encerrarlo, impresionarán a la bestia.

***Nota para el Guardián:** Los investigadores deben concluir la conversación sabiendo que Rigault ha extraído el ritual de un libro negro con bisagras de latón. Una tirada de INT refrescará la memoria de los investigadores y les recordará que el volumen fue confiscado del sótano de Fenalik. Si encuentran el libro, tal vez también descubran el modo de revertir el ritual.*

TRAS LA PISTA DE RIGALT

Después de encontrarse con Rigault en las catacumbas y escuchar (en teoría) el relato de Guillaume acerca del terrible destino que se cierne sobre París, es posible que los investigadores quieran mantener bajo vigilancia al antiguo doctor.

Si la idea no surge de ellos, Guillaume lo sugerirá la noche siguiente. Afirma haber visto a Rigault en una de las casas al norte del río Sena, estudiando junto a la ventana de la planta superior poco antes de la medianoche.

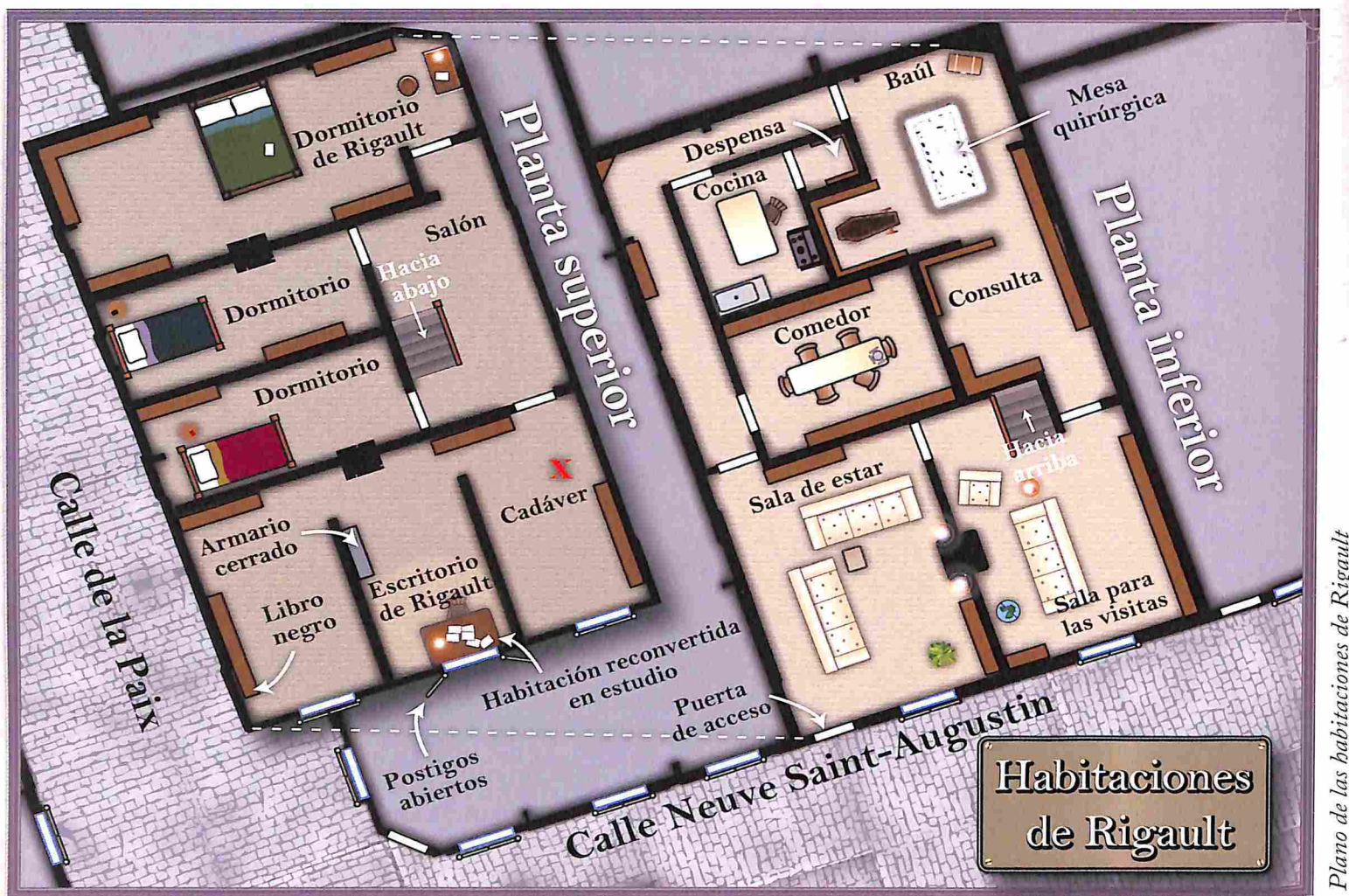
Las habitaciones de Rigault

El ciudadano Rigault dispone de un cómodo apartamento en la calle Neuve Saint-Augustin (n.º 12 en el mapa de París), cerca de los edificios que ocupa el gobierno en las Tullerías. En la fachada, justo sobre la puerta, puede apreciarse un minucioso grabado con coronas de flores y arabescos que rodean un óvalo de color negro. En su interior se encontraba el escudo de armas de la familia Rigault, que el doctor mandó enlucir y pintar en 1792, cuando renunció a su condición de noble.

Tiene a su servicio a un mayordomo y varios criados, que lo admiran y desearían que no trabajara hasta el punto de consumirse a ojos vista. El doctor no requiere su ayuda para vestirse, bañarse ni afeitarse. Aunque el servicio lo considera una muestra de su espíritu igualitario, se trata tan solo de un medio para ocultar las manchas con forma de calavera que florecen por todo su cuerpo.

LA VIGILANCIA

Los investigadores podrían imaginar que el hogar de Lucien Rigault es una madriguera rebotante de oscuros secretos, pero el doctor sabe muy bien que las sospechas más infundadas pueden conducir con rapidez a un arresto. Todas sus actividades relacionadas con las ciencias ocultas se esconden a plena vista.



La rutina de Rigault

- 06.00 Llega a casa y duerme.
- 10.00 Desayuna en la intimidad y acude a las ejecuciones en la plaza de la Revolución.
- 15.00 Regresa para atender a los pacientes o realizar «autopsias».
- 17.00 Cena en sus aposentos acompañado de sus invitados.
- 22.00 Se retira a la planta superior para estudiar sus libros y documentos.
- 23.00 Abandona la casa en dirección al cementerio de la Magdalena (n.º 16 en el mapa de París) para recoger a los encapuchados.
- 00.00 Reúne cabezas recién cortadas y viejos cráneos en el cementerio de la Magdalena y otros camposantos.
- 00.30 Llega a las catacumbas, donde graba mandalas en los cráneos hasta el amanecer.

Los movimientos de la casa no revelan nada fuera de lo común. Los criados llegan a primera hora con las compras del mercado o la colada. A media mañana Rigault abandona sus habitaciones

y pasa fuera algunas horas. Los pacientes tienen hora de visita después de comer, en tanto que las visitas acuden pasadas las cinco. Todos ellos son ciudadanos ilustres y miembros de la Convención Nacional, por lo que sería posible encontrar al fiscal Fouquier o al mismísimo Robespierre en la casa. Este último no se quedará mucho tiempo ni probará bocado, pero su mera presencia es un reflejo de la influencia de Rigault.

El único detalle anómalo es el ataúd que se entrega cada tarde en la casa y se transporta a la consulta del doctor. La caja contiene un cadáver y una cabeza cercenada. El cochero y el mayordomo charlan con naturalidad acerca de las autopsias del doctor, que parecen formar parte de sus estudios. Después, algunas monedas cambian de manos. No queda claro si la práctica es legal.

Una tirada de **Descubrir** realizada con éxito revela que no hay nada oculto ni macabro en estas idas y venidas, mientras que una tirada de **Psicología** o **INT** concluirá que la rutina ha sido fijada para causar esta impresión. Rigault abandona la casa a medianoche para volcarse en sus oscuros secretos. Durante esas horas, la casa estará vacía, puesto que los criados no llegan hasta poco antes del amanecer.



Hemos renegado de la obra del Señor. Los abusos de la Inquisición perpetúan las sangrientas maquinaciones de Satán y condenan al hombre al más oscuro de los abismos del alma, una extensión infernal, oculta tras las estrellas, que eclipsa la luz de los cielos. En ese reino sin noche gobierna **el ángel caído Azotottal**, un engendro de maldad suprema, adorado con **sacrificios de sangre por los aztecas**.

Si diez mil almas le son ofrendadas al temible diablo más allá de las estrellas en el plazo de un año, abierta su carne con una hoja marcada por el infame sello circular, **el infierno de la noche eterna** rasgará la tierra. El cielo nos habrá sido arrebatado para siempre.

Tan solo una melodía más lejana que el canto de los ángeles puede exorcizar al mayor y más terrible de los demonios, **superior en jerarquía al propio Lucifer**. El mártir que haya escuchado la Música del Más Allá debe ofrecerse en sacrificio, tal como hiciera el hijo de Dios en la cruz, para que la labor de Azotottal sea revertida y el acceso a los verdes pastos de la tierra le sea denegado a la abyecta y vergonzosa abominación.

Cara a cara con Rigault

Los investigadores más osados podrían encararse con Rigault en su propia casa, lo que no deja de ser una estrategia arriesgada. Los modales del antiguo doctor son corteses, pero se asegura de que el servicio o los invitados estén siempre presentes. Cuando escucha las acusaciones que se le imputan, reacciona con moderación y hace quedar a los investigadores como auténticos paranoicos. Incluso consigue mantener en todo momento la sonrisa desabrida que dibujan sus labios. En resumen, se comporta como si apenas recordara a los soldados. Una tirada de **Psicología** realizada con éxito detecta las intenciones ocultas bajo su mirada: los recuerda perfectamente de su encuentro en las catacumbas. Bajo la máscara de cotidianidad, se esconde una bestia astuta e iracunda.

Tan pronto como concluye la reunión, Rigault escribe una carta al ciudadano Héron (ver **Preguntando a Louis Héron**, en la página 76) para informar acerca de las actividades contrarrevolucionarias de los investigadores. Un criado parte de inmediato para entregar la misiva.

El acceso

La única manera de acceder a las habitaciones de Rigault es a través de la puerta que da a la calle Neuve Saint-Agustin. Los investigadores pueden acudir en cualquier momento del día y solicitar una consulta. El mayordomo les explicará con cierta arrogancia que el ciudadano Rigault no acepta más pacientes y que no les costará encontrar a otro doctor en la ciudad (la Convención Nacional ha decretado que cualquier persona puede ejercer la profesión).

La gente entra y sale de la casa a lo largo del día: criados, transportistas, pacientes, invitados... A última hora de la tarde se celebran grandes y, en ocasiones, escandalosas reuniones que se prolongan hasta la medianoche. Los investigadores pueden usar su habilidad de **Disfrazarse** o **Sigilo** casi en cualquier momento del día para confundirse entre la multitud fingiendo que algún motivo legítimo los lleva allí. Si fallan la tirada, tendrán que marcharse de inmediato o arriesgarse a que los descubran. Los criados se limitarán a expulsarlos o exigir su arresto si creen que han entrado a robar, pero Rigault contactará con Louis Héron nada más verlos.

El doctor es el último en abandonar la casa por la noche, asegurándose siempre de cerrar la puerta con llave. Las habitaciones permanecerán vacías hasta poco antes del amanecer, así que los investigadores pueden aprovechar estas horas para forzar la puerta con una tirada de **Cerrajería** o una tirada Difícil de **Mecánica**. También pueden echarla abajo a base de fuerza bruta (FUE 80); aunque, a menos que aguarden a que la calle esté desierta, atraerán la atención de los viandantes.

PLANTA INFERIOR

La planta inferior contiene el vestíbulo, el comedor, la sala para las visitas, la cocina y la consulta; en resumen, las habitaciones en las que el antiguo doctor recibe a sus invitados y pacientes.

La consulta dispone de una mesa quirúrgica siempre impecable. A su alrededor las paredes están cubiertas por estantes llenos de

polvos y remedios, así como por librerías rebosantes de libros de anatomía. Junto a una de ellas hay un caballete sobre el que descansa un ataúd cubierto con un paño negro. Guarda el cadáver de un hombre de mediana edad y una cabeza que ha sido seccionada en las últimas 72 horas. Una inspección más a fondo revela que ambas partes no proceden del mismo cuerpo.

En otra de las esquinas puede verse un baúl con prendas y capuchas de arpillera: Rigault está utilizando la consulta para crear a sus guillotizados con el pretexto de realizar simples autopsias. Si el Guardián lo desea, el doctor puede crear uno de estos monstruos antes de la cena para cubrir las bajas ocasionadas por los investigadores durante el encuentro en las catacumbas. El servicio nunca lo molesta mientras trabaja.

PLANTA SUPERIOR

La planta superior alberga el dormitorio, acogedor pero sobrio, de Rigault. Es correcto, nada ostentoso, puesto que los alardes de riqueza suelen atraer atenciones indeseadas. El piso cuenta además con varias habitaciones de invitados, ocupadas en ocasiones por parejas que se dejan arrastrar por la pasión durante alguna fiesta.

La última cámara de la casa es el estudio de Rigault: la llave está siempre echada y los criados nunca entran en ella. Lo primero que ven los investigadores al abrir la puerta es un cuerpo despellejado que parece abalanzarse sobre ellos, aunque en realidad es tan solo el cadáver inmóvil del Santo Padre Desollado. Este pequeño recuerdo de la mansión de Fenalik ha sido despojado de sus vestimentas papales y el anillo del Pescador, por lo que ahora constituye un simple modelo anatómico. Si el Guardián desea asustar a los investigadores, Rigault bien puede haberlo animado para que ataque a cualquiera que toque algo del escritorio (utiliza la descripción de los guillotizados, en la página 94). A medida que se mueve, el barniz que preserva el cuerpo se agrieta y salta en pedazos.

El escritorio está orientado hacia una ventana que da a la calle. Hay un libro de cuentas sobre la mesa (ver **El libro de cuentas**, en la página 76) y un panfleto clavado en el muro más cercano (ver **El panfleto**, en la página 76). Las estanterías se elevan hacia el techo llenas de tratados médicos escritos en latín y algunos estudios anatómicos decoran las paredes. Una tirada de **Descubrir** realizada con éxito revela un libro encuadernado en cuero negro con bisagras de latón: la última vez que los investigadores lo vieron estaba en el sótano de Fenalik (ver **El libro negro**, en la siguiente sección). El volumen coincide con la descripción que dio Guillaume acerca del tomo que el doctor consultaba en las catacumbas.

Junto al escritorio descansa un armario cerrado con llave (tirada de **Cerrajería** o **FUE** contra **FUE** 70). En su interior hay algunos pergaminos antiguos en cilindros de cera, así como varios libros encuadernados en cuero y escritos en un oscuro latín. Los investigadores recuerdan haberlos visto antes en el sótano del conde.

Nota para el Guardián: Los cinco pergaminos de Sedefkar, escritos en árabe, que forman parte de la campaña Horror en el Orient Express, no se encuentran en las habitaciones de Rigault, como tampoco ninguna pieza del Simulacro.

El libro negro

El libro negro con bisagras de latón se titula *El vacío supremo* y está escrito en latín. Sus páginas contienen ilustraciones de un sacrificio humano llevado a cabo bajo las estrellas, cuyo patrón forma un torbellino que se retuerce alrededor de un punto fuera de la composición. No es una visión agradable, puesto que la tinta parece girar y arrastrarse sobre el papel. Antes de que pueda darse cuenta, el lector se descubre colocando el libro boca abajo en un movimiento inconsciente: cualquiera que haya observado los dibujos pierde 1 punto de Cordura de manera automática. El conde Fenalik obtuvo este temible libro de los Mitos en 1588 de manos de la Inquisición española.

Los investigadores que sepan leer **latín** pueden descifrar los pasajes más relevantes tras 12 horas de estudio. *El vacío supremo* es la obra desquiciada de un monje anónimo de origen español que acabó perdiendo el juicio. Viajó al Nuevo Mundo, fue excomulgado y terminó sus días en la hoguera. El pasaje esencial del volumen se incluye en la **Ayuda de juego: Reinado 5**, donde el sacerdote defiende que las ejecuciones de la Inquisición guardan un notable parecido con los sacrificios rituales que los aztecas realizaban en honor al demonio «Azotottal» (una tirada de **Mitos de Cthulhu** realizada con éxito revela que es tan solo otro nombre para Azathoth). El autor cree que la criatura acudirá a la llamada si diez mil personas son ejecutadas ritualmente en el plazo de un año con una hoja grabada con el sello apropiado. Tan solo el sacrificio de una víctima que haya oído la «Música del Más Allá» puede revertir el ritual.

***Nota para el Guardián:** El volumen contiene información fundamental para derrotar a Rigault, por lo que el grupo debería llevárselo (permite una tirada de INT si los jugadores no lo proponen). El doctor montará en cólera cuando descubra el robo y mandará que en adelante sus criados vayan armados día y noche. Si sospecha que los investigadores han tenido algo que ver, los denunciará inmediatamente a la policía secreta (si es que aún no lo ha hecho).*

El vacío supremo

En latín, autor desconocido, 1520

Encuadernado en cuero negro con bisagras de latón. Este manuscrito iluminado fue perseguido por el Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición de Sevilla (España). Tan solo una copia sobrevivió a la quema. Sus páginas describen los sacrificios humanos que los aztecas realizaban en honor a «Azotottal» (Azathoth) y los compara con las prácticas y métodos de la propia Inquisición. Contiene algunos pasajes en los que considera la existencia de Azotottal y el lugar que ocupa como centro de todas las cosas, así como la naturaleza y el propósito del «ángel caído».

- ⑨ **Pérdida de Cordura:** 2D6
- ⑨ **Mitos de Cthulhu:** +3%/+6%
- ⑨ **Puntuación de Mitos:** 27
- ⑨ **Estudio:** 30 semanas
- ⑨ **Hechizos sugeridos:** Conversar con Aquellos que Moran en el Exterior (Contactar con un servidor de los dioses exteriores), Convocar a un guardián invisible (Convocar a un cazador espectral*), Atadura negra (Crear zombi), Inscribir mandala sacrificial (Encantar daga sacrificial), Manifestación de la Estrella Negra (Llamar a Azathoth), Fuego oscuro de Azotottal (Maldición de Azathoth), Ritual de sacrificio (ver página 96).

* Ver *El gran grimorio de los Mitos de Cthulhu*.



Algunos investigadores han recibido formación en Otras lenguas (latín) como parte de su educación. Si tienen problemas para traducir el volumen, pueden reclutar a un lector capacitado que los ayude. Los doctores son una buena opción, puesto que el latín sigue siendo la lengua oficial de la Medicina. Algunos de los candidatos podrían ser:

- ⑨ **Honoré Fragonard:** El anatomista loco vuelve a gozar del favor del público tras dirigirse a la Asamblea Nacional en 1792. Si los investigadores se desplazan a su casa en Charenton, leerá el volumen con avidez, sonriente y asintiendo a medida que avanza. Pide quedárselo cuando los investigadores ya no lo necesiten. Su puntuación en Otras lenguas (latín) es de 95%.
- ⑨ **César:** El hijo adoptivo de Babin trabaja como médico para el ejército y es posible que aún resida en París. El muchacho se mofa del libro y se muestra preocupado por la salud mental de su padre, pero le ayuda en la medida en que se lo permiten sus capacidades. Su puntuación en Otras lenguas (latín) es de 70%.

El libro de cuentas

Las entradas del libro de cuentas que hay sobre el escritorio se agrupan por fechas. Cada una está formada por dos o tres letras (MH, YR, LdS, etc.) asociadas a un topónimo (París, Lyon o Nantes), con un total numérico al final del día. Una tirada de INT revela que se trata de un listado de las víctimas de la guillotina, puesto que el nombre de las ciudades coincide con aquellos lugares en los que este sistema de ejecución ha entrado en vigor. El libro no contiene un registro detallado de todas las muertes, solo de aquellas que se han perpetrado con una hoja que posee el sello ritual. En estos momentos, el total asciende a 9.946.

El temible balance demuestra que en pocos días Rigault habrá alcanzado su objetivo. Durante el Gran Terror instigado por Robespierre, la cuota de ejecuciones en París alcanza un mínimo de treinta víctimas diarias.

El panfleto

El panfleto clavado en la pared anuncia el Festival del Ser Supremo y pide la participación de todos los ciudadanos en las celebraciones que tendrán lugar el 20 de pradiar (8 de junio) del nuevo calendario republicano. La primera línea del panfleto reza así: «El pueblo francés reconoce al Ser Supremo y la inmortalidad del alma», una consigna que puede leerse sobre la puerta de muchas iglesias parisinas.

Las pruebas

Si el grupo esperaba encontrar pruebas determinantes para denunciar a Rigault ante el Comité de Salvación Pública, le aguarda una profunda decepción: nada de lo que hay en la casa aporta indicios para acusarlo de posibles actividades contrarrevolucionarias. Como hombre de medicina, Rigault está en su derecho de llevar un

registro de las ejecuciones. Además, tras el proceso de descristianización del país, la posesión de libros prohibidos ya no se considera un acto de herejía. Y no, nadie va a creer el testimonio de cuatro lunáticos acerca de cadáveres que vuelven a la vida.

Sin embargo, gracias a estos descubrimientos, los investigadores confirman la existencia de un plan terrible, vasto y sangriento, que muy pronto habrá alcanzado su punto culminante. Ahora conocen las intenciones de Rigault, lo poco que falta para que consiga llevarlas a cabo y lo más importante: cómo detenerlo.

La información que los investigadores deben extraer de *El vacío supremo* es la siguiente: si una persona que ha escuchado la Música del Más Allá es sacrificada de acuerdo con el ritual (esto es, guillotinado por una de las hojas con el sello de Rigault), la invocación de Azathoth quedará anulada. Con un poco de suerte, esto también les permitirá acabar con la vida del doctor.

Los investigadores deberían recordar que en 1789 Dietrich Zann estaba componiendo una pieza para Fenalik, pero que nunca llegó a tocarla. Una tirada de INT puede refrescar la memoria a los jugadores si no reparan en este detalle.

También es posible que deseen compartir la información con Guillaume, quien se mostrará encantado y coincidirá en que la Música del Más Allá podría contener una nota de tal disonancia cósmica que anulara el Coro de Calaveras. El gul cree que una víctima de la guillotina podría transportar el recuerdo de la melodía hasta el trono de Azathoth con su muerte. En caso de que el encantamiento se rompa de esta forma, Rigault debería recuperar su mortalidad. Si los investigadores atacan en ese preciso instante, podrían matarlo antes de que el doctor comprendiera lo que ha pasado, lo que impediría cualquier plan de fuga.

***Nota para el Guardián:** La Música del Más Allá no ha llegado a registrarse por escrito ni se ha interpretado jamás. Empieza la búsqueda. Los investigadores deben encontrar a Dietrich Zann y convencerlo de que toque la pieza. Incluso si sigue en la ciudad después de cinco años, ¿cómo se localiza a un violinista enano en cuestión de días?*

EN BUSCA DE DIETRICH ZANN

Hay tres formas de localizar a Zann:

- ⑨ Preguntando a Louis Héron, de la policía secreta.
- ⑨ Preguntando por Dietrich Zann.
- ⑨ Preguntando por Céline Bessette.

Preguntando a Louis Héron

Louis Héron es el perro de presa de Robespierre, además del temido cabecilla de los Porteurs d'Ordres, esto es, la policía secreta.

— Louis Julien Simon Héron, el perro de presa de Robespierre —

Héron participa en las actividades del Comité de Salvación Pública como cabecilla y reclutador de los Porteurs d'Ordres (portadores de órdenes), un título tan vago que nadie adivinaría que se trata de la policía secreta. Robespierre le ordena vigilar al Comité de Seguridad General, que a su vez le ordena vigilar a Robespierre. En otras palabras: espía a todos, no confía en nadie y es propenso a sufrir episodios de sangrienta paranoia. Esto hace que toda persona inteligente evite llamar su atención.

A pesar de su irregular horario de trabajo, se lo puede encontrar con frecuencia en los pasillos cercanos al Comité de Salvación Pública. Aquí se reúne a diario con una de las figuras más siniestras de la época: Antoine Fouquier-Tinville, el fiscal del Tribunal Revolucionario al que todo el mundo conoce como «el Proveedor de la Guillotina» debido al fervor con el que desempeña sus funciones.

Las habitaciones de Héron se encuentran en el número 275 de la calle Saint-Honoré, donde ha alquilado un pequeño apartamento en el tercer piso. El propietario del edificio es un boticario llamado Folloppe, cuyo negocio puede encontrarse en la planta baja. El perro de presa de Robespierre no sale a menos que dos hombres armados lo acompañen, aunque él mismo porta un gran cuchillo de caza, varios pistoletos, dos pistolas cargadas y dos dagas (un puñal y un estilete) colgando del cinturón, así como dos trabucos escondidos bajo el abrigo. Fue herido en combate durante su servicio en la marina y otras cinco veces en la toma del palacio de las Tullerías en 1792. En resumen: está listo para el combate.

LAS DENUNCIAS DE LOUIS HÉRON

Como si, poseído por una pesadilla perpetua, tuviera un terrible secreto que ocultar y que requiriera la muerte de todos los testigos de su vida.

—Romances of the French Revolution
(Romances de la Revolución francesa), página 45

Las denuncias de Héron siguen una fórmula preestablecida y sus acusaciones resultan aterradoras en su vaguedad.

- «Denuncio al acusado...».
- «Este hombre es enemigo de nuestra revolución».
- «Es un jugador y un hombre de moral distraída».
- «Su nombre se menciona en el memorándum del comité».

Se muestra, además, propenso a destruir a quienes lo rodean:

- Su casero (Folloppe) fue guillotinado por guardar en su casa «la plata de *madame* De Sénozan, una conocida aristócrata».
- Su vecina (*madame* Board) fue guillotinado por «haber residido en un palacio que fuera propiedad de un aristócrata exiliado».
- Un joven alojado en su mismo edificio (Letellier) fue guillotinado por «formular comentarios contrarrevolucionarios».
- Otra vecina (*madame* Crussol) fue guillotinado por «asomarse en ocasiones a una terraza situada sobre el patio que se extendía ante la casa de Héron y que necesariamente había que atravesar para llegar a la puerta».

He aquí un ejemplo de sus acusaciones: «Acuso al dicho Le Joindre, antiguo oficial del ejército y residente en Le Mans, de ser un destacado contrarrevolucionario. Justifico los cargos por medio de la carta adjunta, fechada a 10 de agosto, sellada con armas prohibidas por la República y dirigida al ciudadano Taburet. En ella se emplea el tratamiento "*monsieur*" hasta en cinco ocasiones, así como la fórmula: "Su humilde y obediente siervo", palabras que tan solo un contrarrevolucionario pronunciaría. Estos hechos, sumados al conocimiento en primera persona que poseo acerca de todas sus antiguas amistades con duques, condes y barones, aseveran que es culpable de los cargos que se le imputan».

Tiene reputación de ser un hombre hipócrita y paranoico. No le importa a quién espía ni para quién, y muestra una marcada inclinación por destruir a sus allegados; quizás porque teme que sus propios secretos lleguen a revelarse. Ha denunciado y enviado a la guillotina a su casero, incluso a sus antiguos vecinos. Los investigadores deberían comprender que hablar con él también los pone a ellos en peligro.

Es posible encontrarlo en los pasillos del Comité de Salvación Pública (n.º 20 en el mapa de París) o en sus habitaciones de la calle Saint-Honoré (n.º 18 en el mapa de París), en un tercer piso sobre una botica.

Héron viste en público con un voluminoso abrigo de corte militar y un sombrero encasquetado, ambos de color oscuro. Además de ir bien armado bajo el gabán, se asegura de que dos hombres bien pertrechados lo acompañen en todo momento. Camina y habla de manera calmada y serena. La mayoría de la gente no repara en su presencia hasta que toma la palabra.

Una tirada de **Persuasión** (o quizás de **Crédito**) convence a Héron de que los investigadores son fieles ciudadanos de la República. Concede un dado de bonificación a la tirada de Persuasión si hablan con fervor de aniquilar a los contrarrevolucionarios.

UN ENFOQUE DIRECTO

Los investigadores quizás intenten detener a Rigault por medios más directos. Aquí se ofrecen algunos planes que pueden llegar a formularse, así como sus posibles complicaciones y los motivos por los que podrían no funcionar. El ingenio de los jugadores siempre debería ser recompensado. Si consideráis que alguna de estas alternativas aportaría un final digno, a la altura de la aventura, permite que se lleve a cabo con éxito... a poder ser, pagando un cierto precio por ello.

¡A DESTRUIR LAS GUILLOTINAS!

Detener las ejecuciones parece una vía segura para impedir la llegada de Azathoth. Al acercarse a la guillotina, los investigadores podrán apreciar el diminuto sello que hay grabado en la hoja. No hace falta una tirada si la máquina se inspecciona de primera mano, pero a cierta distancia habría que superar una tirada de **Descubrir** para verlo.

Las guillotinas son artefactos resistentes, por lo que resultará difícil destruirlas antes de que una turba iracunda corra a protegerla. La pólvora puede ser un buen recurso, siempre y cuando los investigadores recurran a sus contactos en el ejército para conseguir la cantidad necesaria.

* **Complicaciones:** Las guillotinas suelen estar instaladas a plena vista en lugares públicos y atestados de gente durante el día, como la plaza de la Revolución (n.º 2 en el mapa de París). Toquetear las hojas atraerá la atención de soldados y ciudadanos por igual. Incluso de noche hay guardias apostados en las proximidades. Si los investigadores tienen éxito, se convierten en enemigos de la Revolución y serán perseguidos por sus crímenes.

* **Complicaciones adicionales:** La guillotina de la plaza de la Revolución contiene una trampa. Rigault ha ligado a un cazador espectral a ella para que la guarde (ver página 96). Los investigadores deben acabar con el monstruo antes de poder destruir la guillotina.

* **¿Por qué podría no funcionar?:** La victoria solo durará hasta que el Comité de Salvación Pública mande construir otro artefacto. El ciudadano Rigault es un físico reconocido, por lo que inspeccionará la hoja y el mecanismo en persona para garantizar su eficacia. Esto le brindará la ocasión perfecta para encantarla con el sello del ritual, las ejecuciones se retomarán y encima habrá guardias adicionales que vigilen el puesto día y noche. Destruir una guillotina no acaba con Rigault ni lo hace vulnerable, pero sirve para ganar algo de tiempo.

¡A DESTRUIR LAS CATACUMBAS!

Destruir los cráneos podría anular la invulnerabilidad de Rigault y acabar con el Coro de Calaveras.

Sin embargo, harán falta grandes cantidades de pólvora para destruirlos todos de una vez y derribar el techo de las catacumbas para que Rigault no pueda regresar a su guarida.

* **Complicaciones:** Rigault y sus guillotinos protegen el lugar. Los investigadores pueden haber seguido los movimientos del doctor con intención de lanzar el ataque cuando no esté presente. Sin embargo, la conexión psíquica que ha establecido con las calaveras lo convocará en cuanto se detecte la menor amenaza en los túneles.

* **¿Por qué podría no funcionar?:** Una vez que los cráneos son destruidos, Rigault recupera la vulnerabilidad ante los ataques y quizás podría ser eliminado. Guillaume cree que el polvo de las calaveras retendrá su magia, pero queda en manos del Guardián determinar si es cierto. No hay manera más rápida de cerciorarse que disparando contra el doctor o atravesándolo con una hoja.

¡A DESTRUIR A RIGAULT!

Rigault es inmune a los disparos, apuñalamientos, quemaduras, explosiones o cualquier otro ataque de naturaleza cinética. Si los investigadores son lo bastante listos, quizás reparen en que puede ser sepultado, ahogado, envenenado, encerrado en un edificio en llamas para que muera a causa de la inhalación de humo o convertirse en víctima de cualquier otro método de asesinato que no requiera atravesar su piel.

* **Complicaciones:** Rigault opondrá resistencia hasta el final.

* **¿Por qué podría no funcionar?:** El Guardián debe decidir si la inmortalidad de Rigault es absoluta.

¡A DENUNCIAR A RIGAULT!

Los investigadores más osados podrían informar a Louis Héron, jefe de la policía secreta, acerca de las actividades contrarrevolucionarias de Rigault.

* **Complicaciones:** Rigault es un ciudadano ejemplar que se unió a la Revolución durante el Juramento del Juego de Pelota. Desde entonces ha demostrado su lealtad en repetidas ocasiones, ha revelado los secretos de los aristócratas que requerían sus servicios y ha testificado contra hombres y mujeres. También ha ofrecido consejo a Joseph-Ignace Guillotin para mejorar su nuevo método de ejecución y el mismo Robespierre atiende a sus palabras, que lo han ayudado a formular el concepto del Ser Supremo. Los investigadores necesitarán pruebas sólidas y convincentes, así como superar alguna tirada Dificil de **Persuasión** y **Derecho** para imponer su

opinión. Prepara la escena de modo que el grupo pueda defender su postura y Rigault la rebata con sus contraargumentos. El enfrentamiento se resuelve por medio de una tirada enfrentada, con dados de penalización o bonificación concedidos a ambas partes en base al rigor de sus planteamientos. En caso de empate, Robespierre mandará encerrar a los investigadores mientras obtiene la información que necesita (ver **Complicaciones adicionales**, en la siguiente sección).

*** Complicaciones adicionales:** Los investigadores tendrán que darse prisa en escapar si son conducidos a prisión, ya que Rigault sigue libre y convencerá a Robespierre de que son traidores. Morirán guillotinado a menos que encuentren la forma de huir.

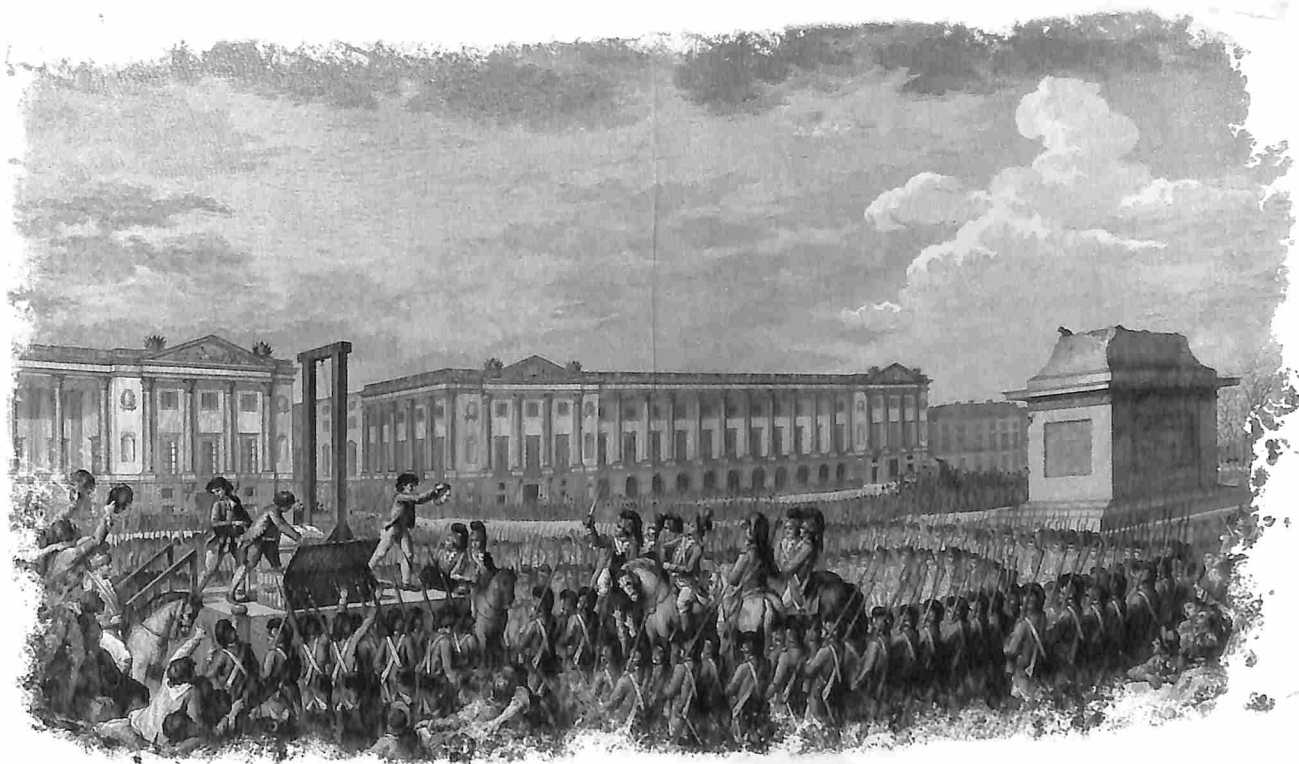
*** ¿Por qué podría no funcionar?:** Rigault juega con ventaja en este contexto. Si el plan de los investigadores fracasa, la acusación recaerá sobre ellos y podrían ser enviados a la guillotina. Aquellos que no hayan participado en el juicio tendrán que rescatar a sus compañeros, aunque también Guillaume podría abrirse paso hasta la prisión a través del subsuelo parisino. Si nadie acude en su ayuda, serán ejecutados. *C'est la vie.*

¿Por qué sí que podría funcionar?: Aunque los investigadores ganen el juicio, Rigault estará convencido de que la hoja de la guillotina no le hará ningún daño. Al día siguiente sube a la carreta de los condenados con una mueca de orgullo y asciende las escaleras del patíbulo sonriendo con prepotencia. Ha preparado un gran discurso para

presentarse ante el pueblo como el Ser Supremo cuando sobreviva milagrosamente a la ejecución. Sabe que Robespierre ha sembrado las semillas para que el culto se extienda, pero ignora cómo funciona la extraña fuerza de los Mitos que imbuye el sello y lo que ocurrirá cuando la misma magia que lo ha hecho inmortal se rebele contra él. El símbolo gira, la hoja se precipita, rompe el encantamiento y le cercena la cabeza. Las pequeñas calaveras estallan por todo su cuerpo y salpican a la muchedumbre con la piel y la sangre del ejecutado. Tan solo la cabeza del doctor permanece intacta, con un rictus de sorpresa. Esta desagradable detonación exige una tirada de **Cordura** (1/1D8 de pérdida), pero al menos Rigault habrá dejado de existir.

¿QUIÉN MUERE EN LA ESCENA FINAL?

Si alguno de estos planes funciona, habrá que decidir quién es el hombre de la carreta que se presenta en el Prólogo narrativo de 1794. Una posible solución es que los espías de Robespierre o una muchedumbre agitada se cierna sobre los investigadores por destruir la guillotina, las catacumbas o ambas: un miembro del grupo tendrá que cargar con las consecuencias para salvar al resto. En caso de matar a Rigault, un testigo jurará haber estado presente y los investigadores tendrán que elegir a un chivo expiatorio. El precio será la muerte para el valiente, pero la ciudad estará a salvo. Por el contrario, si es el Tribunal Revolucionario quien condena al doctor, el hombre de la carreta será el propio Rigault. Los investigadores han vencido a los hados. ¡Bravo!



- ⑨ **Éxito:** Héron hace notar con discreción que la información ha resultado de sumo valor y tendrá en cuenta su propuesta. La entrevista ha concluido, en principio, sin resultados. Antes de marcharse, un hombre choca con uno de los investigadores y le entrega con disimulo un sucio trozo de papel en el que puede leerse: «Dietrich Zann, calle Feydeau».
- ⑨ **Fracaso:** Héron les informa de que llevan un tiempo vigilando a Zann debido a su pasado como músico de la corte y su matrimonio con la aristócrata Céline Bessette. A continuación, ordena el arresto inmediato del enano, lo que complicará la labor de los investigadores. Ahora tendrán que liberar al enano de prisión o pedirle que interprete la Música del Más Allá desde su celda, aunque eso implique convertir la cárcel en un manicomio.
- ⑨ **Tirada forzada sin éxito:** El investigador (o investigadores) despierta las sospechas de Héron, que manda que sea arrestado y conducido a prisión.

El resultado de esta tirada decidirá si Héron envía un espía tras la pista de los investigadores y otro a vigilar el edificio donde vive Zann. Una tirada de **Descubrir** realizada con éxito revela la presencia de cualquiera de estos vigías. Una tirada de **Sigilo** permitirá darles esquinazo entre las calles de París o acceder a las habitaciones del violinista sin ser detectados.

Preguntando por Dietrich Zann

Una tirada de **INT** revela que las personas con más probabilidades de recordar a Zann, o conocer su paradero, son antiguos aristócratas y criados, así como otros músicos y la gente del mundo del teatro. En esos momentos la mayoría de las salas tienen su propia orquesta.

Por desgracia casi todos los nobles, criados de la corte y músicos están muertos, escondidos, han salido del país o se han forjado una nueva identidad huyendo del pasado. Si los investigadores aportan una explicación convincente, es posible que se hayan mantenido en contacto con algún aristócrata o antiguo sirviente, o incluso que se las ingenien para descubrir dónde se oculta alguno de ellos. De lo contrario, el mejor lugar para localizar a una de estas fuentes es en prisión.

INFORMADORES DISPONIBLES

Los informadores que siguen libres se muestran aprensivos ante las preguntas, puesto que temen ser enviados a la guillotina como enemigos de la Revolución. Podrían pensar que los investigadores son espías enviados para hacer que se inculpen a sí mismos. Su primera reacción será siempre negar que saben algo.

Una tirada de **Intimidar** realizada con éxito obliga al interlocutor a confesar lo que sabe, pero el investigador se habrá ganado un enemigo que no dudará en denunciarlo antes de que lo denuncien. Una tirada Difícil de **Persuasión** o **Encanto** animará al informador a compartir lo que sabe, pero no en público. Los espías de Héron están por todas partes.

El espía enano

El Guardián podría divertirse haciendo que los investigadores sigan una pista falsa que lleve hasta Richebourg, un conocido enano de la época. Estuvo al servicio de la duquesa de Orleans (madre de Luis Felipe I) antes de que estallara la Revolución. Desde 1789 ha trabajado llevando mensajes secretos para ella dentro y fuera de París, disfrazado de niño y transportado por una nodriza. Guarda las cartas en su capota roja.

La gente de los alrededores recuerda haber visto a un enano bebiendo en las tabernas de la zona. Si los investigadores lo encuentran, Richebourg se pondrá visiblemente nervioso, abandonará el lugar y tratará de perderlos entre los callejones de París (lo que podría iniciar una persecución). Si el grupo logra detenerlo, verá que lleva una bolsa con ropa de bebé de su misma talla y varias cartas que la duquesa ha dirigido a otros aristócratas de la ciudad. En ellas detalla su desesperación ante la ejecución de Luis XVI y la situación del país, una postura compartida por los destinatarios de las misivas. Estos documentos serían suficiente para que el Comité la considerara culpable de traición. Está en manos de los investigadores decidir si entregan al cautivo a las autoridades o dejan que se marche.

Richebourg no conoce a Zann y se muestra ofendido ante la mera insinuación de que lo haga: las cortes europeas están llenas de enanos. No es un buen momento para ser un partidario de la aristocracia. Si Zann está relacionado de algún modo con ella, habrá optado por esconderse.

En caso de que se inicie una persecución con Richebourg, utiliza las siguientes estadísticas:

MOV 7 CON 60 DES 50 FUE 45

Habilidades: Esquivar 45%, Saltar 40%, Sigilo 60%, Trepas 25%.

Nota para el Guardián: Richebourg nunca fue descubierto y vivió hasta los 90 años.

- ⑨ Un posible informador es Gaston Moreau. Fue durante un tiempo camarero del conde Fenalik, tras lo que sirvió fielmente a la familia Benoît y ahora es *maitre* en la taberna de Alexis Roux. Mantiene su pasado en secreto y evita que nadie lo descubra, sobre todo en el trabajo, ya que el tabernero es un conocido informador de la policía. Se encontró con Zann en la calle Feydeau, cerca del teatro, pero ambos fingieron no conocerse.

- ⑨ Otra posible informadora, en este caso en prisión, es Aceline Simon, una amiga de la infancia de Melodie Benoît. Conternada por las injusticias de la vida, renunció a su fortuna e hizo voto de pobreza. Ahora es monja y ha sido acusada ante el Comité por creer en Dios. A menos que alguien la libere pronto, será conducida a la guillotina mientras canta el *Salve Regina*.
- ⑨ Aceline pide ayuda a los investigadores antes de revelar lo que sabe, exigiendo un compromiso por escrito de que aportarán pruebas a su favor o solicitarán una apelación ante el tribunal. Si cae en manos equivocadas, este documento podría emplearse para incriminar al investigador. La justicia revolucionaria trabaja rápido durante los días del Terror, por lo que el grupo solo tiene 24 horas para ayudar a la joven después de localizarla en prisión. Luego será demasiado tarde: estará muerta y habrá que encontrar a un nuevo informador. Liberar a Aceline requiere una tirada Difícil de **Derecho**. Si la tirada se fuerza y el investigador falla de nuevo, será objeto de las sospechas del tribunal. En ambos casos, el simple hecho de intentar ayudarla es suficiente para que la joven les diga que vio a Zann tocando el violín en el teatro Feydeau (n.º 19 en el mapa de París) o en sus alrededores. Aceline comparte esta información mientras la carreta de los condenados la conduce a la guillotina y el investigador corre a su lado para escuchar lo que quizás sean sus últimas palabras.
- ⑨ Las calles que más tarde formarán parte del II Distrito de París están plagadas de teatros. Los nobles aficionados a la música y los propios músicos recuerdan que Zann solía tocar en la orquesta del teatro Feydeau antes de que fuera clausurado por considerarse un punto de encuentro para las fuerzas contrarrevolucionarias. Una tirada de **Encanto**, **Charlatanería**, **Persuasión** o **Intimidar** realizada con éxito proporciona a los investigadores la dirección del enano. También pueden localizarlo preguntando en las tabernas que rodean la zona, aunque quizás lleguen hasta la persona equivocada (ver **El espía enano**, en la página 80). Si intentan dar con Zann abiertamente, pueden atraer la atención de la policía secreta, que los seguirá de cerca para descubrir por qué buscan a un posible enemigo de la Revolución. Una tirada con éxito de **Descubrir** revela que alguien los está siguiendo, pero es posible darle esquinazo superando una tirada de **Sigilo** o **Disfrazarse**. Si los investigadores deciden atacar a los informadores de la policía, será mejor que los maten. En caso de que salgan con vida del altercado o sean despistados, los agentes informarán a su jefe, Louis Héron, de este sospechoso comportamiento y los valientes protagonistas estarán un paso más cerca de la guillotina.

Preguntando por Céline Bessette

El mejor lugar para buscar a Céline es entre las antiguas cortesanas y las prostitutas que llenan las calles de París al caer la noche. No obstante, preguntar a una ramera por el paradero de otra es pedir a gritos algún que otro consejo obsceno y una contraoferta.

Tanto hombres como mujeres frecuentan las galerías y los teatros que hay en el margen derecho del río Sena. Estas calles tienen nombres bastante evocadores, que se pierden en épocas más puritanas.

- ⑨ Calle du Poil-au-con (de origen latino, «del vello púbico»).
- ⑨ Calle Tire-Vit («tirar del miembro viril»).
- ⑨ Calle Gratte-Cul («restregar el culo»).
- ⑨ Calle Pute-y-Musse («donde las putas se esconden»).
- ⑨ Calle du Petit-Musc («de la corrupción»).
- ⑨ Calle Baille-Hoë («dar alegría»).

Una combinación de **Encanto** y dinero (el fracaso en la tirada exige una mayor cantidad de fondos) proporciona a los investigadores la dirección de Céline a través de sus conocidas y les ofrece un revelador acercamiento a la realidad del *demi-monde*.

- ⑨ La señorita Blanchefort es una antigua cortesana. Se hacía llamar Varenne y era benefactora de Céline en los *buenos tiempos*. Avejentada y deformada por la sífilis, conoce el paradero de la joven y está dispuesta a darles la información a cambio de los sueldos que cuesta una botella de vino barato. También sabe que vive con Dietrich Zann y tienen un niño.

Las habitaciones de Dietrich y Céline

La familia Zann reside en un sencillo ático en la calle Feydeau (n.º 15 en el mapa de París), cerca del teatro del mismo nombre. Esta calle, una de las más antiguas de París, se encuentra ubicada junto a la Bolsa, en el centro mismo del distrito teatral. A pesar de que el barrio se encuentra flanqueado por edificios neoclásicos, las calles siempre están sucias y oscuras.

Los tres pisos de viviendas que componen el bloque de residencias de alquiler están atestados de familias. La presencia de investigadores armados puede crear cierto revuelo, ya que la policía secreta inspira terror entre los inquilinos. Cualquier persona a quien pregunten por Zann se apresurará a dirigirlos al ático, contenta de que no hayan venido a por ella.

EL ÁTICO

Céline abre la puerta, aunque la llave no está echada, por lo que los investigadores pueden entrar directamente si así lo desean. La joven sigue siendo una mujer hermosa, aunque la ven delgada y demacrada. Un niño, de entre uno y dos años, se agarra a sus faldas y asoma la cabeza tras ella. Dietrich Zann se encuentra de espaldas, en pie al fondo de la estancia, mirando a la pared y ajeno a cuanto lo rodea. Tiene la cabeza ladeada y sus manos se mueven en el aire como si tocara el violín, pero no sostiene nada entre los brazos. Los dedos de la mano izquierda rasgan el aire y la mano derecha oscila adelante y atrás imitando los movimientos del arco.

La mujer se muestra cautelosa con los desconocidos a raíz de sus días al servicio de Fenalik. Reconoce a los investigadores tan pronto



como abre la puerta, pero su reacción varía dependiendo de si les prestaron ayuda para escapar de la mansión o los arrestaron.

- ⑨ **Si les permitieron escapar**, Céline abraza a los investigadores llorando de alegría. Les presenta a Hieronymus y le dice al niño que esos valientes soldados son sus padrinos.
- ⑨ **Si los arrestaron**, grita y echa mano de un garrote para expulsarlos de la casa. Los investigadores pueden usar su **Persuasión** o **Charlatanería** para que Céline los escuche, o pueden optar por **Intimidar** a la mujer. Cree que su vida está en peligro, de modo que bastará con apuntarla con un mosquete cargado para que deje de oponer resistencia.

El pequeño Hieronymus se muestra fascinado, a la vez que temeroso, ante esos señores tan altos armados con pistolas; pero nada le hace soltar la talla de madera con forma de violín que sostiene en la mano. Si los investigadores son amables con él o le dan algo de comer, el niño enseguida perderá la vergüenza.

La habitación está casi vacía. Zann, su esposa y su hijo visten con harapos, viven en la indigencia, sufren un hambre atroz y se ven obligados a compartir una cama destartada en un cuartucho sin ventanas ni cocina. Los investigadores advierten fragmentos de un violín en una de las esquinas: un trozo del diapasón, unas clavijas con las cuerdas aún atadas, un pedazo del arco... A juzgar por los montoncitos de polvo que pueden verse en la habitación, las paredes de yeso han sido recientemente rascadas y deslucidas a fondo. Una tirada de **Descubrir** realizada con éxito revela que los pequeños fragmentos de muro que quedan intactos están cubiertos por apretadas notas musicales.

***Nota para el Guardián:** La notación musical era la partitura de la Música del Más Allá. Céline la arrancó de las paredes, se deshizo de los útiles de escritura de su marido y luego hizo trizas el violín. Ahora Dietrich Zann solo puede componer y practicar en su cabeza.*

LA LOCURA DE DIETRICH ZANN

Zann está desquiciado; la Música del Más Allá se ha apoderado de su mente. Tocar en la orquesta del teatro Feydeau le ayudó durante un tiempo a ahogar la monstruosa sinfonía que resonaba en su cabeza, pero la sala tuvo que cerrar sus puertas al considerarse un punto de reunión contrarrevolucionario. Cuando perdió su trabajo, se volcó de tal modo en componer la Música del Más Allá que Céline se vio obligada a destruir la pieza al ser testigo de la obsesión de su marido. No sirvió para nada, puesto que el enano la conoce de memoria. Sí, su obra maestra está completa, su mente navega por océanos de música y ya ni siquiera habla con su familia: lo único que desea es tocar su composición. Cree que, si lo hace, al fin escapará de la ardiente mirada de Fenalik y podrá ser libre junto con su mujer y su hijo.

—Tengo que sacarla de mi cabeza —dice tan pronto como alguien se dirige a él, tras lo que señala a su familia y añade—: Así podremos volver a ser felices.

A pesar del tono de súplica, Céline se muestra inflexible: la Música del Más Allá no debe ser interpretada. Esa maldita obsesión está matando a su marido, ¡tiene que acabar! No come, ni habla, a excepción de cuando menciona la pieza. La mujer ruega a los investigadores que no le hagan caso.

LOS PREPARATIVOS

Gracias al gul que antaño fuera Guillaume, los investigadores saben que la única manera de salvar la ciudad es sacrificando en la guillotina a una persona que haya escuchado la Música del Más Allá. Estos son los obstáculos que se interponen en su camino:

- ⑨ Céline se opone de manera tajante. Hace falta una tirada Dificil de **Encanto** o **Persuasión** para convencerla de que tocar la melodía podría curar a su marido.
- ⑨ Zann necesita un violín, que los investigadores probablemente tengan que robar o conseguir a precio de oro. En cuanto lo tenga entre las manos, el enano comenzará a interpretar la pieza a menos que alguien lo detenga por la fuerza.
- ⑨ ¿Dónde se celebrará la sesión? Zann puede tocar en el ático, pero se mostrará igualmente conforme si alguien le propone trasladarse a otro lugar. Quizás la interpretación cause algún mal a su familia. Deja que los investigadores decidan.
- ⑨ ¿Quién estará presente? Céline insiste en quedarse a su lado; sin embargo, aceptará marcharse si los investigadores le piden que saque a Hieronymus de la habitación.



Nota para el Guardián: Si un espía ha informado a Louis Héron acerca de los movimientos de los investigadores, la policía podría llegar de un momento a otro para arrestarlos a todos. Sus propias familias están siendo vigiladas e interrogadas en estos precisos momentos. No hay tiempo que perder.

Los investigadores no estarán listos hasta que tengan a Dietrich Zann, un violín, un lugar en el que tocar y alguien que lo escuche.

LA MÚSICA DEL MÁS ALLÁ

Cuando Zann acaricia las cuerdas con el arco del violín, una nota desgarrada y vertiginosa chirría en la habitación, crece, se extiende y resuena en la mente y los oídos de los presentes. A medida que el sonido se arrastra, la luz parece tornarse cada vez más tenue. El enano se detiene un momento, pero acto seguido acomete el violín con una velocidad imposible: sus dedos y su brazo derecho se mueven tan rápido que se desdibujan ante la mirada de los investigadores. Unas notas se superponen a otras, que se superponen a otras, que se superponen a otras... demasiado rápido para que la mente humana sea capaz de procesar el sonido, ¿es posible que un centenar de cuerdas estén gritando de agonía al mismo son?

La parte superior de las paredes comienza a derrumbarse, el techo se derrite como un lirio en floración y la noche estrellada asoma desde las alturas en pleno mediodía. La impetuosa interpretación de Zann crea un tornado de fuerza que inmoviliza a los investigadores, quienes deben realizar una tirada de **Escuchar**. Si la fallan, salen ilesos. Si la superan, sufren 1D3 puntos de daño cuando sus tímpanos estallan (cualquier tirada futura de Escuchar se realizará con un dado de penalización).

La estancia no tarda en quedar invadida por el frío del espacio. Sin un suelo que los sostenga, el violinista demente y su aterrada audiencia flotan en el vacío estrellado. Uno a uno los astros pierden su resplandor, se extinguen y la negrura absoluta del abismo de la noche abre sus fauces bajo ellos. De repente, una difusa silueta de alas. Algo invisible

Un recital público

La descripción que se ha ofrecido en **La Música del Más Allá** asume que Zann interpreta la pieza en un entorno cerrado. Si los investigadores lo invitan a tocar en un lugar público, el Guardián tendrá que modificar algunos detalles. En caso de que haya una multitud presente, gran parte de la audiencia morirá masacrada mientras otra sencillamente desaparece. Este suceso inexplicable desencadena una pronta investigación por parte de la policía.

Si el Guardián desea evitar estas consecuencias, la audiencia puede gritar de ira y horror tan pronto como la primera nota abandona el violín. Los investigadores tendrán que rescatar a Zann para que no sea descuartizado y conducirlo a una ubicación más privada.

los rodea. Si la policía secreta entra en este momento, será arrastrada hacia las alturas entre chillidos de terror que se pierden en la distancia a medida que los agentes se desvanecen en la nada.

Nada importa. Zann sigue tocando, profundas notas de *staccato* salen disparadas de un violín que se desintegra por momentos y se clavan como agujas en la psique de los investigadores. Ahora comprenden que la vida en la Tierra es tan solo un desafortunado accidente. No existe un orden divino. Tan solo existe el caos. En la distancia, procedente de algún reino exterior, la cacofonía de una risa monstruosa aumenta de intensidad hasta que los investigadores descubren que están escuchando sus propias carcajadas. Todos los presentes deben realizar una tirada de **Cordura** (1D10/1D100 de pérdida). Fracasen o no, pierden la consciencia.

Cuando despiertan, están tendidos en el suelo. Los investigadores que hayan enloquecido se llevan las manos a los oídos ensangrentados, pero no sirve de nada: la Música del Más Allá reside ahora en su mente y nunca se marchará.

La habitación recupera en gran medida su aspecto original. Las paredes vuelven a rodear la estancia; pero se observan marcas de uñas en la parte superior, donde los personajes no jugadores han tratado de aferrarse desesperadamente para no ser arrastrados hacia el vacío. No hay señal de sus cuerpos. Ni la habrá jamás.

¿Qué ha ocurrido con Céline? El Guardián debe decidir si sigue cuerda o ha enloquecido, si ha sido absorbida por la nada o si, al igual que los investigadores, se ha mantenido anclada al suelo. Dietrich Zann ha muerto, con los dedos ennegrecidos y ensartados entre los fragmentos de madera que han quedado del violín. Su expresión, congelada por el *rigor mortis* que se ha apoderado del cuerpo, es la de un alma destruida por el más absoluto terror. Si el pequeño Hieronymus está presente, exclama encantado, aplaude con sus manitas regordetas y le pide a su padre que vuelva a tocar la pieza. El niño debe sobrevivir para que la maldición de los Zann se transmita de generación en generación hasta llegar a Erich.

Opción para el Guardián: En las pruebas de esta aventura, la Música del Más Allá arrastró consigo a Céline y los investigadores fueron los únicos que pudieron llevar a cabo el plan. Si la joven sobrevive, puede ser enviada a la guillotina para salvar la vida del grupo. Los jugadores deben decidir si toman el camino de la virtud o intentan condenar al niño y su madre, que peleará con uñas y dientes para evitar su destino.

LA GUILLOTINA

Los investigadores han escuchado la Música del Más Allá. Ahora, uno de ellos tendrá que morir en la guillotina para poder acabar con Rigault.

Una persona lo bastante cruel puede proponer que Hieronymus sea ejecutado. Esta alternativa, tan horrible y monstruosa, ofrece motivos de sobra para provocar una pérdida instantánea de 1D8 puntos de Cordura. Por otra parte, la propuesta no tiene ni pies ni cabeza, puesto que el Comité de Salvación Pública jamás juzgaría a un niño

de tan corta edad. Históricamente, la víctima más joven de la guillotina había cumplido los catorce años. Si Céline está viva, condenarla sin piedad también conlleva la pérdida instantánea de 1D8 puntos de Cordura.

Tiene que ser uno de los investigadores. Los jugadores pueden decidirlo al azar, evaluar quién está más loco, quién tiene menos razones por las que vivir o aplicar cualquier otro método que elijan. Es la decisión fundamental de la aventura. Procura que tengan tiempo suficiente para exponer sus argumentos, pero evita que la discusión se alargue. Los rumores acerca de la muerte de la familia Zann comienzan a extenderse y la policía podría llegar en cualquier momento, sobre todo, si alguno de sus agentes ha desaparecido en extrañas circunstancias. El 20 de pradiar (8 de junio) se acerca, trayendo consigo el Festival del Ser Supremo.

Una vez que se haya tomado la decisión, el condenado tal vez quiera despedirse de su familia: permite que el protagonismo recaiga sobre él. Cuando esté listo, habrá que preparar el arresto. La manera más rápida de llevarlo a cabo es haciendo que sus compañeros lo denuncien, culpándolo, quizás, de todas las atrocidades que han tenido lugar en los últimos días y limpiando de paso el nombre de todos los demás. Si el acusado ha caído en un estado de locura permanente (0 puntos de Cordura), puede que el proceso sea más sencillo. La familia del pobre diablo no sospecha lo que ha ocurrido, por lo que los cargos se convierten en una sorprendente traición que jamás perdonarán.

El tribunal lo declara culpable. Cuando el fiscal Fouquier anuncia el veredicto, la familia del acusado se tambalea horrorizada, pero teme gritar. Louis Héron da un paso al frente para estrechar la mano de los investigadores en agradecimiento por descubrir otra conspiración que amenazaba la República. La ejecución se llevará a cabo en 24 horas.

El plan

El plan de los investigadores está en marcha. En 24 horas el investigador acusado morirá y Rigault volverá a ser vulnerable, por lo que el resto del grupo debería concentrarse en planear una forma de matarlo.

Una tirada de INT puede recordarles que tienen que actuar con vehemencia y rapidez en cuanto la hoja de la guillotina se precipite. El gul que antaño fuera Guillaume podría visitarlos la noche antes para refrescarles la memoria a este respecto susurrando desde un callejón en sombras. Ha acudido al sentir que la Música del Más Allá se ha interpretado.

Vigilar a Rigault es una buena idea, ya que permitirá a los investigadores conocer sus movimientos. El doctor siente que el momento de su apoteosis está cerca, ya que cada nueva cabeza cortada lo aproxima un poco más a la cúspide de su poder. Asiste a todas y cada una de las ejecuciones, lo que significa que en el momento de la verdad estará rodeado por la mayor multitud de París. Asesinarlo frente a todos los presentes puede convertirse en una empresa arriesgada.

¿Quizás se le pueda atraer a un lugar más apartado? Las catacumbas, una nave de la catedral desierta de Notre Dame... En un espacio de

estas características, Guillaume y sus compañeros podrían unirse a la emboscada si aceptan prestar su ayuda a los investigadores.

Ahora, solo queda esperar.

Nota para el Guardián: Aunque los investigadores no lo sepan, el doctor morderá el anzuelo si alguno de ellos lo insta a seguirlo. Rigault lo acompañará hasta donde quiera conducirlo.

La carreta de los condenados

El investigador condenado pasa la noche en prisión. Al amanecer le cortan el pelo para dejar la nuca al descubierto, lo visten con una camisa blanca y unos pantalones, y le atan las manos a la espalda. El sol se eleva en el horizonte a medida que los guardias hacen formar, con desgana, a todos los hombres y mujeres que van a ser ejecutados. Instantes después, la carreta ha llegado para llevarse a los prisioneros.

Nos encontramos en la escena con la que se inauguraba la aventura. Si has usado alguna pieza ambiental para leer el Prólogo narrativo, vuelve a ponerla para que la música remita a los jugadores a ese momento.

Ahora sabemos quién es el hombre de carreta, o mujer, si la condenada es Martine Hugel. El carromato sale de la prisión y traquetea por las calles de París en dirección a la guillotina, rodeado por los abucheos de la multitud. Procura que la desconsolada familia (o el perro, en caso de Dupois) aparezca entre el gentío para participar en esta última escena.

¿Se encuentra Rigault entre la muchedumbre cuando la carreta se detiene? ¿Y el resto de los investigadores? La escena debe centrarse en el condenado, a fin de cuentas, son sus últimos instantes de vida. Asegúrate también de ubicar a sus compañeros y a Rigault en la escena, bien sea en la plaza de la Revolución o en el lugar escogido para la emboscada.

La guillotina aguarda. ¿El investigador es el primero o el último en subir al patíbulo? ¿Pronuncia unas últimas palabras mientras remonta los escalones? ¿A quién van dirigidas? ¿A sus seres queridos, a sus compañeros o a Rigault? Es la hora. Planc. El reo es obligado a arrodillarse en la plataforma. Clac. El cepo se ajusta a su cuello. Chac. La hoja temible cae y lo decapita.

El trono de Azathoth

El investigador queda suspendido en el vacío por un instante. A sus pies, Azathoth, el dios idiota, se retuerce en un remolino incesante mientras una cohorte de criaturas ocultas en la oscuridad hace sonar un tumulto de flautas y tambores con sus patas deformes. La cacofonía se apaga en cuanto la Música del Más Allá se derrama desde la boca del investigador y eclipsa la propia noche. Las estrellas se desgarran en fragmentos.

La cabeza

El ejecutado recupera la consciencia por un momento, aunque a estas alturas es tan solo una cabeza cortada que rueda sobre los tableros ensangrentados y se detiene manteniendo el equilibrio sobre su propio pescuezo. Permite que el jugador pronuncie unas últimas palabras o ponga los ojos en blanco antes de que la piadosa muerte se lo lleve. Si el resto de los investigadores presencia este espectáculo, tendrá que realizar una tirada de **Cordura** (1/1D6 de pérdida).

La muerte del ciudadano Rigault

El ciudadano Rigault chilla cuando las calaveras que recubren su cuerpo gritan al unísono, estallan y bañan de sangre a quienes lo rodean. Mientras tanto, en las catacumbas, los cráneos con el mandala abren sus mandíbulas chirriantes y dejan escapar un aullido que rasga el aire como una sirena infernal en la niebla. La Música del Más Allá resuena con tanta fuerza que estallan reproduciendo los ecos de la melodía y llenan el aire de polvo y esquirlas de hueso.

Ha llegado el momento: el doctor es vulnerable y su armadura ha desaparecido. Por desgracia, sus puntos de vida no se han visto reducidos y aún puede presentar batalla.

- ⑨ **Asalto 1:** Rigault está conmocionado. Sabe que corre peligro. Lucha, pero no puede usar su magia y es el último en actuar por orden de DES.
- ⑨ **Asalto 2:** Si el combate se desarrolla en un lugar público, Rigault grita pidiendo auxilio, ¡los enemigos del Estado intentan asesinarlo! Si lo han conducido a un lugar apartado, recurre a la magia y lanza Consunción contra cualquier investigador que se encuentre en su camino. Después, invoca el Puño de Yog-Sothoth para echar abajo las paredes a su espalda y cubrir su huida. Los investigadores que lo persigan sufren 1D6 puntos de daño a causa de los escombros que salen disparados, pero pueden evitar el impacto con una tirada Difícil de DES.
- ⑨ **Asalto 3:** Si el combate se desarrolla en un lugar público, 1D4 miembros de la multitud oyen los gritos de socorro y se unen a la trifulca para ayudar al doctor.
- ⑨ **Asalto 4:** Si el combate se desarrolla en un lugar público, 1D6 agentes de la policía secreta se unen a la trifulca. Rigault se aleja, interpone a una persona en el camino de los investigadores, luego a otra, luego a otra.... Si no lo han matado a estas alturas, lo más probable es que escape.

Con un poco de suerte, el grupo acabará con la vida del doctor. Lo consiga o no, París vuelve a estar a salvo.

El juicio

Si los investigadores matan al ciudadano Rigault en público, lo más probable es que sean arrestados y acusados de asesinato. Sus extrañas historias acerca de calaveras, música y seres supremos se

descartan como un simple acceso de locura, pero quizás puedan impresionar al fiscal Fouquier con su pasión, una tirada Difícil de **Persuasión** y las pruebas que hayan recabado acerca de las actividades contrarrevolucionarias del doctor.

El desenlace habitual es que los investigadores sufran el mismo destino que su compañero, subiendo a la guillotina apenas un día más tarde. Sobre sus cabezas, el cielo es de un hermoso color azul. Han dado la vida por proteger a su nación.

CONCLUSIÓN

Los investigadores supervivientes se reúnen con sus familias, al fin a salvo. El 20 de pradial (8 de junio) las calles de París se llenan con miles y miles de flores. Sus habitantes se reúnen en el Campo de Marte para celebrar el Festival del Ser Supremo, la nueva religión nacional impulsada por Robespierre. Esta podría ser la gota que colma el vaso para los miembros de la Convención Nacional, que temen que tarde o temprano ellos también sean llevados a la guillotina.

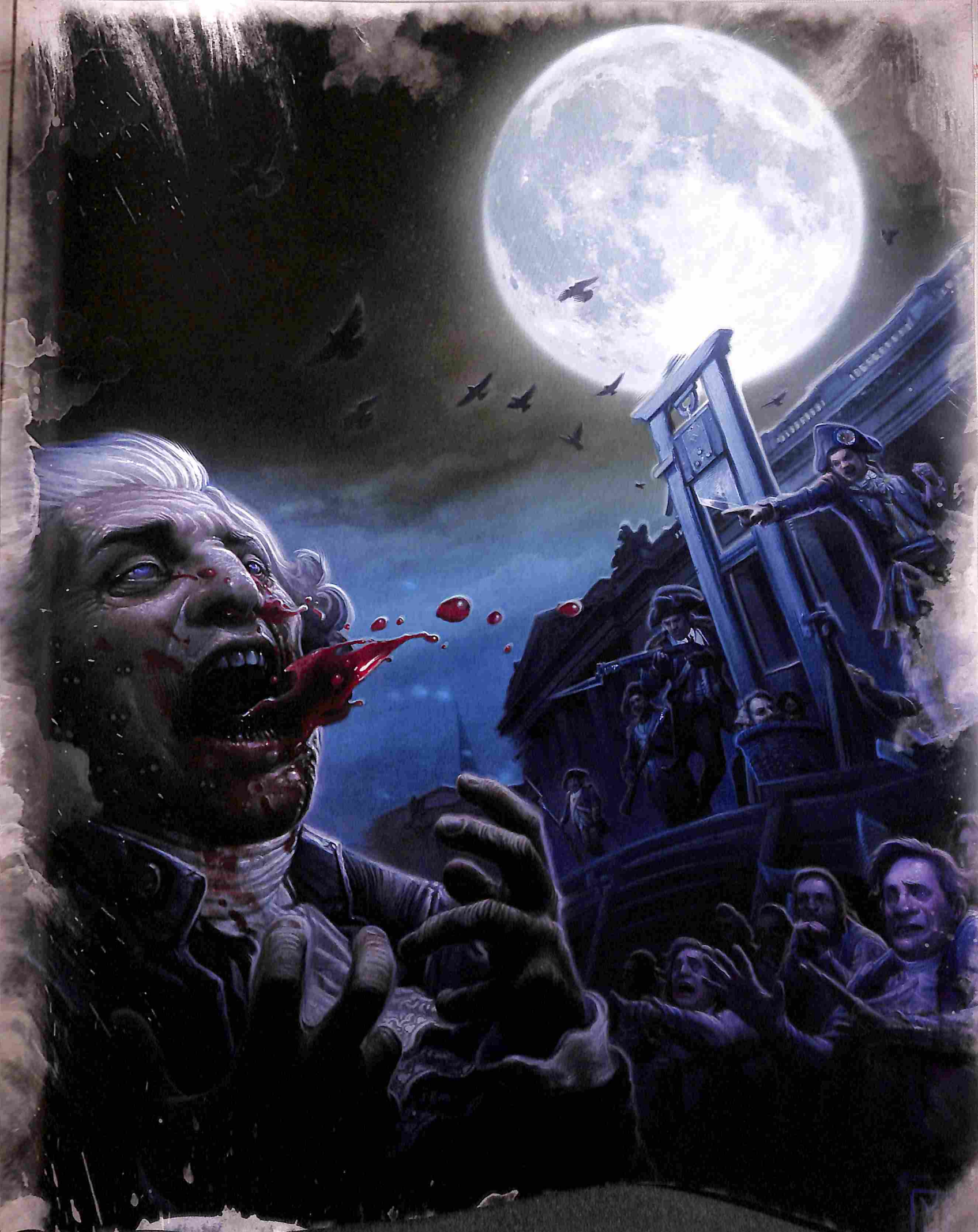
La plaza de la Revolución huele tanto a sangre que el 21 de pradial (9 de junio) el macabro artefacto se traslada a la plaza de la Bastilla, de donde será retirado dos días más tarde para instalarlo en la barrera du Trône de la Ferme Générale. Será aquí donde el propio Robespierre muera ejecutado el 28 de julio. El Gran Terror llega a su fin y los supervivientes obtienen las siguientes recompensas:

- ⑨ 1D10 puntos de Cordura por salvar París.
- ⑨ 1D10 puntos de Cordura por matar a Rigault.

El ciudadano Rigault es sepultado en el cementerio de Picpus. Algunas noches más tarde, sumido en la oscuridad, el gul que antaño fuera Guillaume desentierra sus restos.

—*Je suis Paris*. Y tú eres un bastardo supremo —gruñe antes de empezar a devorar el cadáver.









PERSONAJES Y MONSTRUOS

PRIMERA PARTE: 1789

Pueblo llano,

espías o inocentes

FUE 60 **CON** 50 **TAM** 55 **DES** 50 **INT** 40
APA 50 **POD** 60 **EDU** 40 **COR** 60 **PV** 10
BD: 0 **Corp.:** 0 **Mov:** 8 **PM:** 12

Combate

Pelea 40% (20/8), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Descubrir 35%, Escuchar 35%, Naturaleza 30%, Trato con animales 35%.

Idiomas: Francés 40%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Herramientas de uso habitual, ropa de uso habitual.

Aristócratas,

nobles y aduladores

FUE 40 **CON** 45 **TAM** 50 **DES** 50 **INT** 60
APA 65 **POD** 40 **EDU** 70 **COR** 40 **PV** 9
BD: 0 **Corp.:** 0 **Mov:** 8 **PM:** 8

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3

Espada ropera 30% (15/6), daño 1D6+1

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Arte/Artesanía (Danza) 40%, Crédito 50%, Encanto 35%, Persuasión 50%.

Idiomas: Francés 70%, Latín 20%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Espada ropera (solo hombres), ropa de vestir, peluca empolvada.

Soldados,

defensores de Francia

FUE 65 **CON** 60 **TAM** 65 **DES** 50 **INT** 50
APA 45 **POD** 50 **EDU** 60 **COR** 50 **PV** 12
BD: +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 8 **PM:** 10

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Mosquete de chispa* 50% (25/10), daño 1D10+4

Esquivar 25% (12/5)

* 1 disparo cada 4 asaltos.

Habilidades

Descubrir 30%, Escuchar 30%, Intimidar 35%, Primeros auxilios 40%, Sigilo 30%, Supervivencia 25%, Tregar 40%.

Idiomas: Francés 50%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Mosquete con bayoneta, pólvora, munición, uniforme militar.

Capitán Malon,

41 años, militar de carrera

FUE 60 **CON** 70 **TAM** 70 **DES** 45 **INT** 75
APA 65 **POD** 70 **EDU** 70 **COR** 70 **PV** 14
BD: +1D4 **Corp.:** 2 **Mov:** 7 **PM:** 14

Combate

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4

Pistola de chispa* 80% (40/16), daño 1D6+1

Sable 70% (35/14), daño 1D8+1+1D4

PERSONAJES Y MONSTRUOS

Esquivar 30% (15/6)

* 1 disparo cada 4 asaltos.

Habilidades

Crédito 60%, Derecho 30%, Descubrir 65%, Equitación 70%, Historia (Militar) 40%, Intimidar 60%, Orientarse 50%, Persuasión 55%.

Idiomas: Alemán 35%, Español, 20%, Francés 70%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Pistola de chispa, sable, uniforme militar, caballo.

Doctor Lucien Rigault,

47 años, físico

FUE 50	CON 45	TAM 80	DES 40	INT 90
APA 50	POD 85	EDU 80	COR 57	PV 12
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 7	PM: 17	

Combate

Pelea 40% (20/8), daño 1D3+1D4

*Pistola de chispa** 30% (15/6), daño 1D6+1

Escalpelo 60% (30/12), daño 1D4+1D4

Esquivar 20% (10/4)

* 1 disparo cada 4 asaltos.

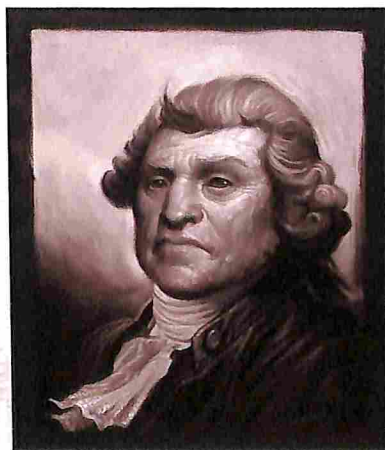
Habilidades

Ciencia (Farmacología) 55%, Ciencias ocultas 20%, Crédito 55%, Escuchar 60%, Medicina 60%, Primeros auxilios 80%.

Idiomas: Español 35%, Francés 80%, Latín 65%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Instrumental médico, pistola de chispa, escalpelo.



Doctor Lucien Rigault



Dietrich Zann

Dietrich Zann,

29 años, violinista maldito

FUE 45	CON 60	TAM 30	DES 70	INT 80
APA 60	POD 35	EDU 45	COR 19	PV 9
BD: —1	Corp.: —1	Mov: 9	PM: 6	

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Arte/Artesanía (Composición) 150%, Arte/Artesanía (Violín) 70%, Escuchar 75%, Mitos de Cthulhu 16%.

Idiomas: Alemán 45%, Francés 30%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Violín.

Céline Bessette,

33 años, leal cortesana

FUE 55	CON 60	TAM 60	DES 50	INT 45
APA 65	POD 70	EDU 45	COR 70	PV 12
BD: 0	Corp.: 0	Mov: 7	PM: 14	

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3

Cuchillo 35% (17/7), daño 1D4+1

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Arte/Artesanía (Danza) 55%, Charlatanería 60%, Disfrazarse 30%, Encanto 70%, Escuchar 35%, Primeros auxilios 50%.

Idiomas: Alemán 20%, Francés 45%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Cuchillo, cosméticos, perfumes.



Céline Bessette

El gul que antaño fuera Guillaume,

80 años, gul patriota

FUE 85 CON 85 TAM 60 DES 75 INT 70
 APA — POD 75 EDU — COR — PV 14
 BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 9 PM: 15

Combate

Ataques por asalto: 3 (garra o mordisco)

Enfermedad: Si las heridas causadas por las garras de un gul no reciben tratamiento, se pueden infectar.

Morder y retener (mnbr): Si el gul acierta con su mordisco, renunciará a realizar nuevos ataques con las garras y se limitará a abrazar a la víctima, asíéndola fuertemente con los dientes y causando automáticamente 1D4 puntos de daño por asalto. Para liberarse del gul, romper su presa y dejar de sufrir daño por el mordisco, será necesario superar una tirada enfrentada de **FUE**.

Pelea 40% (20/8), daño 1D6+1D4

Morder y retener (mnbr) 40% (20/8), daño 1D4 por asalto

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Cavar 75%, Descubrir 50%, Escuchar 70%, Olfato 65%, Saltar 75%, Sigilo 70%, Preparar 85%.

Idiomas: Francés 50%, Gul 50%.

Armadura: Las armas de fuego y los proyectiles causan la mitad del daño obtenido en la tirada; redondea cualquier fracción hacia abajo.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un gul produce una pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura.

El gul que antaño fuera Guillaume



Lacayos de Fenalik,

matones

FUE 70 CON 65 TAM 70 DES 55 INT 45
 APA 30 POD 40 EDU 30 COR 15 PV 13
 BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 8 PM: 8

Combate

Ataques por asalto: 1 (pelea o arma)

Pelea 70% (35/14), daño 1D3+1D4

Cuchillo 70% (35/14), daño 1D4+2+1D4

Látigo 50% (25/10), daño 1D3+1D2

Esquivar 27% (13/5)

Habilidades

Descubrir 35%, Escuchar 35%, Intimidar 45%.

Idiomas: Alemán 30%, Francés 20%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Látigo, cuchillo, porra.

Fenalik,

vampiro semiinmortal

FUE 160 CON 70 TAM 95 DES 80 INT 85
 APA 75 POD 70 EDU 99 COR 0 PV 16+
 BD: +2D6 Corp.: 3 Mov: 10/14* PM: 14

* *Forma de lobo.*

‡ *Cuando sus puntos de vida se reducen a cero, Fenalik se convierte en humo al final del asalto; después, regenera 1 punto de vida por asalto. Bajo esta forma se eleva hacia el techo, donde se mantiene oculto entre ambas plantas. Si se le atraviesa el corazón con una estaca cuando sus puntos de vida están a 0, Fenalik muere y su cuerpo queda reducido a cenizas.*

Combate

Ataques por asalto: En forma de hombre, Fenalik ataca una vez por asalto con garras, mordisco o mirada; como lobo, ataca con garras y mordisco simultáneamente; como murciélago, ataca únicamente con un mordisco; como niebla, solo ataca una vez con la mirada.

Regeneración: Regenera 1 punto de vida por asalto, a menos que esté bajo luz solar directa.

Cambio de forma: Puede abandonar su forma humana para convertirse en niebla, murciélago, tigre, lobo y otras formas animales a su elección, y viceversa. Completar una transformación requiere 1 asalto.

Aversión a la luz del sol: Es incapaz de moverse bajo el sol a menos que porte el Simulacro de Sedefkar para protegerlo de sus rayos. Las piezas de la estatua se transforman en prendas de ropa al entrar en contacto con su piel.

Aversión al ajo: La proximidad del ajo aumenta en un nivel de dificultad las tiradas de habilidad e impone un dado de penalización a los ataques.

Conexión con el Simulacro: El alma retorcida de Fenalik está ligada al Simulacro, por lo que cualquier golpe descargado sobre la estatua también tendrá efecto sobre el conde. Si el Simulacro queda hecho añicos, Fenalik se derrumba gritando de dolor y sumido en la locura.

Mordisco: Si el mordisco de Fenalik hace daño, mantenerlo anula cualquier resistencia de la víctima y le permite chuparle 2D10 FUE (sangre) por asalto.

Garra: Si gana una tirada enfrentada de puntos de magia, el toque de Fenalik le permite robar y absorber 1D3 puntos de magia de la víctima. Cada tirada sucesiva con éxito absorbe otros 1D3 puntos. Los puntos de magia obtenidos de esta manera desaparecen al amanecer.

Mirada: Si gana una tirada enfrentada de Poder, Fenalik hipnotiza a su enemigo y puede obligarle a seguir instrucciones sencillas. Si las instrucciones son autodestructivas, el objetivo puede hacer una tirada de INT al inicio de cada asalto para salir del trance.

Mordisco 80% (40/16), daño 1D4 + especial, ver nota

Garra 80% (40/16), daño 1D4+2D6 + especial, ver nota

Mirada Especial (tirada de POD enfrentada), ver nota

Esquivar 70% (35/14)

Habilidades

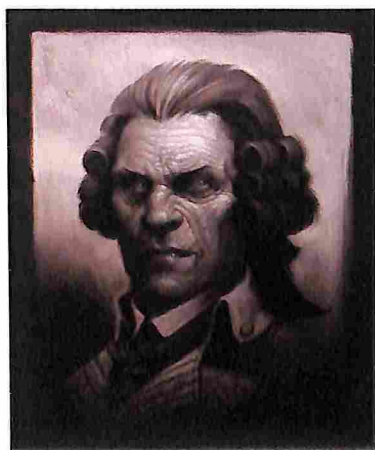
Charlatanería 95%, Ciencias ocultas 35%, Descubrir 70%, Escuchar 85%, Historia 70%, Persuasión 75%, Saltar 70%, Seguir rastros (Oler sangre) 83%, Sigilo 80%, Preparar 95%.

Idiomas: Alemán 65%, Francés 80%, Inglés 35%, Italiano 60%, Latín 75%, Ruso 65%, Turco 75%.

Armadura: 10 puntos si lleva puesto el Simulacro de Sedefkar (solo durante el día, con frecuencia para visitar Versailles).

Hechizos: Ninguno (depende de sus habilidades vampíricas).

Pérdida de Cordura: Ver a Fenalik cuesta 1/1D8 puntos de Cordura. La primera vez que se le ve transformarse cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.



El conde Fenalik

Protovampiros,

la progenie de Fenalik

Fenalik creó a estos protovampiros a partir de víctimas moribundas y prácticamente desangradas. Las criaturas llevan justo la sangre vampírica suficiente como para tener vida más allá de la muerte, pero son poco más que unos crueles desalmados sedientos de sangre. Con los suficientes años y la suficiente comida podrían ser tan poderosos como vampiros normales, pero por ahora solo son los leales perros de presa de Fenalik.

Son seres de movimientos rápidos y silenciosos. Sus brillantes ojos rojos pueden ver perfectamente en oscuridad total. Sus caras están estiradas hasta parecer bozales con una boca llena de dientes afilados. Se comunican con gruñidos, rugidos, maullidos y aullidos.

Protovampiros

Car.	media	tirada
FUE	80	(3D6+6)x5
CON	85	(4D6+3)x5
TAM	52	(3D6)x5
DES	70	(4D6)x5
INT	25	(1D6+2)x5
POD	52	(3D6)x5

PV: 13

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Puntos de magia: 10

Movimiento: 10

Combate

Ataques por asalto: 1 (puño, garra o mordisco)

Sujetar y morder (mnbr): Debe tener a la víctima agarrada.

A partir de cada asalto posterior puede robar 2D10 FUE (sangre) de la víctima.

Pelea 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Sujetar y morder (mnbr) 50% (25/10), daño 1D3 + especial, ver nota

Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Invulnerabilidad: En combate, el protovampiro regenera

1 punto de vida por asalto, a menos que provenga de un arma encantada o un hechizo, o sea un éxito Extremo de ciertos tipos de armas (ver más adelante). Son inmunes a las cruces y el agua bendita. Si se reducen sus puntos de vida a 0 cae derrotado, pero se levanta de nuevo rápidamente, ya que sus heridas se regeneran con gran velocidad.

Puntos débiles: Un éxito Extremo con un arma perforante de madera afilada destruye instantáneamente a cualquier protovampiro (una estaca de madera en el corazón); un éxito Extremo con un arma de corte grande

o mediana, como una espada o un hacha, hace lo propio (decapitación). Los protovampiros no pueden regenerar el daño por fuego o luz solar. Se les puede mantener a raya con ajo, lo que impone un dado de penalización a todos sus ataques y les obliga a superar una tirada de **POD** o retirarse en busca de otra presa. El contacto directo con el ajo les produce 1D3 puntos de daño permanente. Por último, si sus puntos de vida bajan a cero por otros medios, quedan indefensos hasta que se regeneren. Durante ese tiempo pueden ser destruidos decapitándolos, con una estaca, fuego, luz solar directa o metiéndoles un ajo en la boca.

Habilidades

Saltar 40%, Seguir rastros (Oler sangre) 75%, Sigilo 65%, Tregar 85%.

Armadura: Ninguna, pero puede regenerarse si se queda sin puntos de vida. Sufre daño permanente de armas encantadas, hechizos, fuego, luz solar directa y ajo. Los impactos Extremos con armas capaces de empalar o cortantes matan al protovampiro de inmediato.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un protovampiro cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

SEGUNDA PARTE: 1794

Guillotinos,

víctimas del Terror resucitadas

FUE 80	CON 80	TAM 65	DES 35	INT —
APA —	POD 05	EDU —	COR —	PV 14
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 6	PM: 1	

Combate

Ataques por asalto: 1 (puñetazo, presa)

Pelea 30% (15/6), daño 1D3+1D4

Esquivar N/A

Habilidades

Movimiento tambaleante 90%.

Armadura: Las heridas graves que sufren en el cuerpo se saldan con la pérdida de una extremidad. Los guillotinos ignoran el daño, excepto cuando se produce en la cabeza (se añade un dado de penalización a los ataques localizados sobre esta parte de su cuerpo).

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un guillotinado produce una pérdida de 0/1D8 puntos de Cordura.

Gules del banquete,

sibaritas subterráneos

FUE 80	CON 65	TAM 65	DES 65	INT 65
APA —	POD 65	EDU —	COR —	PV 13
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 9	PM: 13	

Combate

Ataques por asalto: 3 (garra o mordisco)

Enfermedad: Si las heridas causadas por las garras de un gul no reciben tratamiento, se pueden infectar.

Morder y retener (mnbr): Si el gul acierta con su mordisco, renunciará a realizar nuevos ataques con las garras y se limitará a abrazar a la víctima, asiéndola fuertemente con los dientes y causando automáticamente 1D4 puntos de daño por asalto. Para liberarse del gul, romper su presa y dejar de sufrir daño por el mordisco, será necesario superar una tirada enfrentada de **FUE**.

Pelea 40% (20/8), daño 1D6+1D4

Morder y retener (mnbr) 40% (20/8), daño 1D4 por asalto

Esquivar 40% (20/8)



Habilidades

Descubrir 50%, Escuchar 70%, Saltar 75%, Sigilo 70%,
Tregar 85%.

Idiomas: Francés 50%, Gul 50%.

Armadura: Las armas de fuego y los proyectiles causan la mitad del daño obtenido en la tirada; redondea cualquier fracción hacia abajo.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un gul produce una pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura.

Revolucionarios,

servidores de la República

FUE 50	CON 50	TAM 55	DES 50	INT 50
APA 55	POD 50	EDU 40	COR 50	PV 11
BD: 0	Corp.: 0	Mov: 7	PM: 10	

Combate

Aperos de labranza 50% (25/10), daño 1D6

Pelea 50% (25/10), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Derecho 10%, Descubrir 35%, Escuchar 30%, Intimidar 40%.

Idiomas: Francés 40%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Aperos de labranza, lazo tricolor, gorro frigio de color rojo.

Criados,

el fiel servicio de Rigault

FUE 50	CON 50	TAM 55	DES 60	INT 65
APA 60	POD 55	EDU 60	COR 60	PV 10
BD: 0	Corp.: 0	Mov: 8	PM: 11	

Combate

Pelea 30% (15/6), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Cocina) 45%, Contabilidad 25%, Descubrir 30%, Escuchar 30%.

Idiomas: Francés 60%.

Equipo: Herramientas domésticas, utensilios de cocina.

Louis Héron,

48 años, maestro espía paranoico

FUE 70	CON 80	TAM 55	DES 60	INT 70
APA 50	POD 60	EDU 60	COR 43	PV 13
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 9	PM: 12	

Combate

*Pistola de chispa** 70% (35/14), daño 1D6+1

*Mosquete de chispa** 75% (37/15), daño 1D10+4

Cuchillo de caza 70% (35/14), daño 1D4+2+1D4

Esquivar 60% (30/12)

* 1 disparo cada 4 asaltos.

Habilidades

Derecho 55%, Descubrir 75%, Disfrazarse 80%, Escuchar 65%, Intimidar 90%, Persuasión 70%, Seguir rastros 50%.

Idiomas: Alemán 20%, Francés 60%, Inglés 25%.

Armadura: 1 punto por llevar abrigo de cuero.

Equipo: Pistolas de chispa (2), mosquetes (2), dagas (2), cuchillo de caza.

Policía secreta,

agentes del Comité de Salvación Pública

FUE 65	CON 60	TAM 60	DES 55	INT 60
APA 45	POD 50	EDU 55	COR 35	PV 12
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 8	PM: 12	

Combate

Pelea 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Porra 50% (25/10), daño 1D6+1D4

*Pistola de chispa** 40% (20/8), daño 1D6+1

Esquivar 25% (12/5)

* 1 disparo cada 4 asaltos.

Habilidades

Derecho 30%, Descubrir 50%, Disfrazarse 35%, Escuchar 45%, Intimidar 50%, Seguir rastros 40%.

Idiomas: Francés 55%.

Armadura: Ninguna.

Equipo: Pistola de chispa, porra, pólvora, munición.

Cazador espectral,

creación mágica de Rigault

FUE 200 CON 80 TAM 190 DES 55 INT 65
 APA — POD 90 EDU — COR — PV 26
 BD: +1D6 Corp.: 2 Mov: 8 PM: 18

Este humanoide de carne gomosa y negra y dos metros de altura posee un aspecto abominable. Dos ojos, grandes y rojos, asoman sobre unas fauces con hileras de dientes semejantes a los de un tiburón. Su cuerpo muestra una delgadez extrema, excepto por su abdomen distendido. Las extremidades están rematadas por grotescos apéndices: pies como los de un hombre y manos como las pinzas de un cangrejo. Es parcialmente inmaterial, por lo que parece flotar sobre el suelo.

Combate

Pelea* 40% (20/8), daño 3D6+1D6

Esquivar** 27% (13/5)

* Recibe un dado de bonificación cuando es invisible.

** Los ataques que intentan impactar contra la criatura reciben un dado de penalización cuando es invisible.

Ataques por asalto: 1 (mordisco y pinza)

Invisibilidad: Puede hacerse invisible a voluntad, lo que impone un dado de penalización a cualquier intento por golpearlo. Acecha (invisible) cerca de la guillotina. Durante el día, observa a una distancia prudencial. Durante la noche, se aproxima al patíbulo. Si los investigadores lo atacan siendo invisible, el cazador espectral obtiene un dado de bonificación en su propio ataque.

Invulnerabilidad: Tan solo las armas encantadas o los hechizos pueden causarle daño mientras sea invisible.

Vinculación: La vida del cazador espectral está vinculada a la estatuilla que se ha empleado para su creación. Rigault la ha enterrado bajo la guillotina, lo que obliga a la criatura a permanecer en un radio de 1,6 km del artefacto. Si la figura recibe algún daño, los puntos de vida del cazador espectral se reducen en 1D8. Si es destruida, la criatura que está vinculada a ella muere al instante.

Habilidades

Sigilo 70%.

Armadura: 1 punto por su piel gomosa.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: Ver a un cazador espectral produce una pérdida de 1/1D6+2 puntos de Cordura.

Lucien Rigault,

52 años, físico hechizado

FUE 100 CON 90 TAM 70 DES 80 INT 90
 APA 70 POD 85 EDU 80 COR 0 PV 16
 BD: +1D6 Corp.: 2 Mov: 9 PM: 17 (9.946*)

Este perfil de características solo es aplicable a 1794.

* Puntos de magia contenidos en las calaveras encantadas. Rigault solo puede utilizarlos si está en las catacumbas.

Combate

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D6, o escalpelo 1D4+1D6

Pistola de chispa* x 2 60% (30/12), daño 1D6+1

Sable 60% (30/12), daño 1D8+1+1D6

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades

Ciencia (Farmacología) 55%, Ciencias ocultas 70%, Crédito 55%, Escuchar 60%, Medicina 60%, Mitos de Cthulhu 30%, Primeros auxilios 80%.

Idiomas: Español 35%, Francés 80%, Latín 65%.

Armadura: Es inmune al daño provocado por armas de fuego, armas punzantes, caída, quemaduras, etc. Por cada 6 puntos de daño que Rigault bloquea de este modo, se destruye una de las 9.946 calaveras que guarda en las catacumbas. Si el vínculo con Azathoth se ha roto (consultar la aventura), recibe daño como cualquier otro ser humano.

Hechizos: Consunción, Contactar con un servidor de los dioses exteriores, Convocar a un cazador espectral, Crear zombi, Encantar daga sacrificial, Llamar a Azathoth, Maldición de Azathoth, Puño de Yog-Sothoth, Ritual de sacrificio (ver cuadro de texto).

Equipo: Instrumental médico, pistola de chispa (2), sable, escalpelo.

Ritual de sacrificio

Este hechizo, creado por el propio Rigault, abre una grieta extradimensional sobre París para permitir el acceso de Azathoth. El ritual se ejecuta mediante el sacrificio de 10.000 almas en honor al dios, cada una de las cuales es capturada y transferida a un cráneo con un mandala grabado en la frente. Cuando el hechizo se desencadena, la ingente cantidad de magia acumulada en las calaveras rasga el tejido de la realidad y dispone el camino para la llegada de Azathoth. En su locura, Rigault cree que la deidad lo consagrará como el Ser Supremo.

CRONOLOGÍA Y BIBLIOGRAFÍA

CRONOLOGÍA DE LA REVOLUCIÓN FRANCESA

5 de mayo de 1789: Inauguración de los Estados Generales en Versalles.

4 de junio de 1789: El delfín Luis José muere.

17 de junio de 1789: Los representantes del tercer estado forman la Asamblea Nacional.

20 de junio de 1789: La Asamblea Nacional realiza el Juramento del Juego de Pelota.

23 de junio de 1789: El rey rechaza las propuestas del tercer estado.

12 de julio de 1789: Necker es destituido. Los ciudadanos crean la Guardia Nacional.

14 de julio 1789: Una muchedumbre de ciudadanos armados toma la Bastilla.

17 de julio 1789: Las revueltas del campesinado francés dan origen al Gran Miedo.

5-11 de agosto de 1789: La Asamblea Nacional abole el feudalismo.

26 de agosto de 1789: La Asamblea Nacional proclama la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano.

5 de octubre de 1789: Las mujeres del mercado marchan sobre Versalles exigiendo pan.

6 de octubre 1789: El rey regresa a París.

10 de octubre de 1789: El doctor Joseph-Ignace Guillotin propone un método de ejecución más humano.

2 de noviembre de 1789: La Asamblea Nacional nacionaliza las propiedades de la iglesia.

13 de febrero de 1790: Abolición de las órdenes religiosas y sus votos.

2 de abril de 1790: El marqués de Sade abandona el manicomio de Charenton.

19 de junio de 1790: Abolición de la nobleza y de los títulos hereditarios.

18 de agosto de 1790: Primera asamblea contrarrevolucionaria en Jalès.

16 de septiembre de 1790: Los marineros de la flota francesa destinados en Brest se amotinan.

27 de noviembre de 1790: La Asamblea Nacional decreta que el clero debe prestar juramento a la nación, a la ley y al rey.

21 de junio de 1791: Luis XVI intenta huir a Varennes.

17 de julio de 1791: La Guardia Nacional abre fuego contra una multitud que exige la destitución del rey en el Campo de Marte.

13 de septiembre de 1791: El rey aprueba oficialmente la Constitución.

30 de septiembre de 1791: La Asamblea Nacional Constituyente se disuelve.

1 de octubre de 1791: La Asamblea Legislativa sustituye a la Asamblea Nacional Constituyente.

Enero-marzo de 1792: Revueltas por la escasez de comida en París.

1 de febrero de 1792: Se reintroduce el sistema de pasaportes internos para los ciudadanos que deseen viajar por el país.

9 de febrero de 1792: La Asamblea Legislativa confisca las propiedades de los expatriados.

20 de abril de 1792: Francia declara la guerra a Austria.

20 de junio de 1792: Los manifestantes invaden el palacio de las Tullerías. Obligan a Luis XVI a llevar un gorro frigio como símbolo de la libertad y a beber a la salud de la nación.

10 de agosto de 1792: La Guardia Nacional ataca el palacio de las Tullerías y masaca a los guardias suizos que lo defienden.

13 de agosto de 1792: La familia real es encerrada en la fortaleza del Temple (París).

APÉNDICE 2

19 de agosto de 1792: Un ejército formado por austriacos, prusianos y franceses expatriados invade Francia.

22 de agosto de 1792: Revueltas monárquicas en la Vandea y la Bretaña. Los ejércitos republicanos salen malparados en Longwy y Verdún.

22 de agosto de 1792: La Comuna de París ordena que los habitantes se dispensen el tratamiento de «ciudadanos».

1 de septiembre de 1792: Reclutamiento obligatorio, los ciudadanos son enviados al frente.

2 de septiembre de 1792: La Comuna de París ordena ejecutar en masa a los presos de la ciudad.

10 de septiembre de 1792: El gobierno requisita los objetos de oro y plata en posesión de la Iglesia.

20 de septiembre de 1792: Las fuerzas francesas derrotan a los invasores prusianos en Valmy.

21 de septiembre de 1792: Se crea la Convención Nacional, acontecimiento que inaugura el calendario republicano.

1 de vendimiario del año I (22 de septiembre de 1792): La Convención Nacional abole la monarquía. Se instaura la república.

20 de frimario del año I (10 de diciembre de 1792): Comienza el juicio contra Luis XVI.

2 de pluvioso del año I (21 de enero de 1793): Luis XVI es ejecutado.

13 de pluvioso del año I (1 de febrero de 1793): Francia declara la guerra a Inglaterra y Holanda.

7 de ventoso del año I (25 de febrero de 1793): Revueltas por la escasez de comida en París.

15 de ventoso del año I (5 de marzo de 1793): El cementerio de Errancis abre sus puertas para acoger los cadáveres de los guillotizados.

17 de ventoso del año I (7 de marzo de 1793): Comienzan las revueltas armadas de la Vandea. Francia declara la guerra a España.

20 de ventoso del año I (10 de marzo de 1793): Se crea el Tribunal Revolucionario como institución para juzgar los delitos políticos.

1 de germinal del año I (21 de marzo de 1793): Se instauran comités de vigilancia en todas las comunas y secciones.

17 de germinal del año I (6 de abril de 1793): Se crea el Comité de Salvación Pública.

8 de pradial del año I (27 de mayo de 1793): La Comuna de París se alza contra la Convención Nacional.



14 de pradial del año I (2 de junio de 1793): Expulsión de los girondinos (partido moderado) de todos los cargos. La Comuna de París se convierte en el centro del poder.

22 de pradial del año I (10 de junio de 1793): Se inaugura el Museo Nacional de Historia Natural.

6 de mesidor del año I (24 de junio de 1793): La Convención Nacional acepta la Constitución del Año I, redactada por los jacobinos.

25 de mesidor del año I (13 de julio de 1793): Marat es asesinado por Charlotte Corday.

9 de termidor del año I (27 de julio de 1793): La Convención Nacional instauro la pena de muerte para aquellos que hacen acopio de bienes escasos.

21 de termidor del año I (8 de agosto de 1793): La Convención Nacional abole todas las academias reales, incluida la de Ciencias.

23 de termidor del año I (10 de agosto de 1793): Se inaugura el Museo del Louvre con una exhibición compuesta por obras de la colección real y confiscada a propietarios expatriados.

6 de fructidor del año I (23 de agosto de 1793): Reclutamiento obligatorio para todos los hombres solteros de entre 18 y 25 años sin impedimentos físicos.

19 de fructidor del año I (5 de septiembre de 1793): Eclipse de sol.

18-19 de fructidor del año I (4-5 de septiembre de 1793): Revueltas populares en París.

1 sans-culottide del año I (17 de septiembre de 1793): La entrada en vigor de la Ley de Sospechosos da inicio al Terror.

23 de vendimiario del año II (14 de octubre de 1793): María Antonieta es procesada y ejecutada.

23 y 25 de vendimiario del año II (14 y 16 de octubre de 1793): Destrucción de las tumbas de la realeza en Saint-Denis.

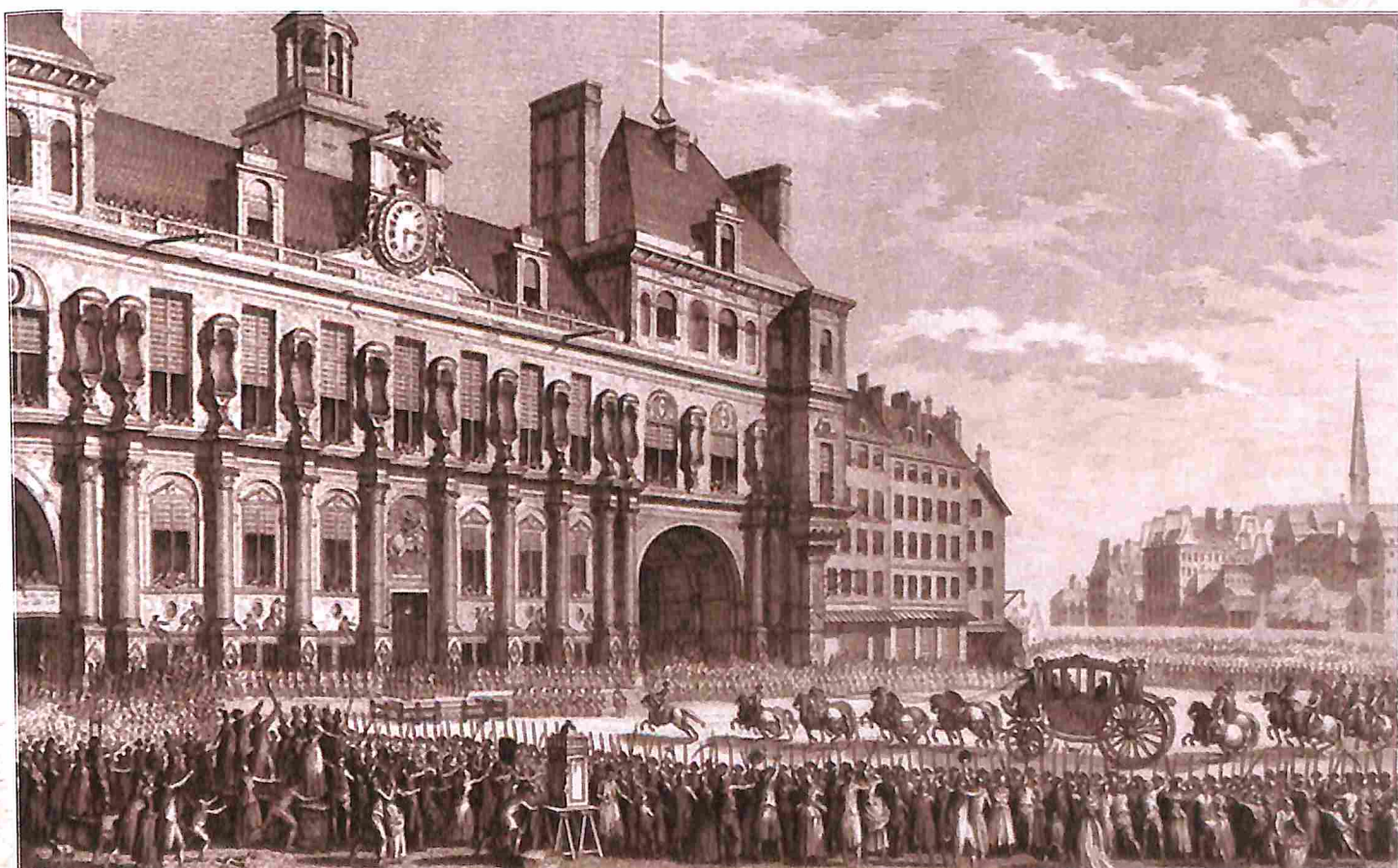
2 de brumario del año II (23 de octubre de 1793): La Convención Nacional instauro el calendario republicano.

3 de brumario del año II (24 de octubre de 1793): Juicios contra los girondinos y posterior ejecución.

20 de brumario del año II (10 de noviembre de 1793): Festival de la Libertad y la Razón.

26 de brumario del año II (16 de noviembre de 1793): Ejecuciones en masa por ahogamiento en Nantes hasta febrero de 1794.

4 de germinal del año II (24 de marzo de 1794): Los partidarios de Hébert y Danton son denunciados. Tras la ejecución de sus respectivos líderes, Robespierre se convierte virtualmente en un dictador.



APÉNDICE 2

13 de germinal del año II (2 de abril de 1794): Creación de la unidad militar de globos aerostáticos.

20 de pradial del año II (8 de junio de 1794): Se celebra el primer Festival del Ser Supremo.

9 de termidor del año II (27 de julio de 1794): Robespierre es arrestado y ejecutado en 24 horas. Termina el Terror.

El calendario republicano

La República francesa propuso un nuevo calendario a finales de 1793. El año se iniciaba con el equinoccio de otoño del hemisferio norte y estaba compuesto por doce meses, de 30 días cada uno. Los cinco días restantes que hacen falta para completar el año se denominaban «días complementarios».

OTOÑO

- ⑨ Vendimiario (de la vendimia), a partir del 22, 23 o 24 de septiembre.
- ⑨ Brumario (de la bruma), a partir del 22, 23 o 24 de octubre.
- ⑨ Frimario (de la escarcha), a partir del 21, 22 o 23 de noviembre.

INVIERNO

- ⑨ Nivoso (de la nieve), a partir del 21, 22 o 23 de diciembre.
- ⑨ Pluvioso (de la lluvia), a partir del 20, 21 o 22 de enero.
- ⑨ Ventoso (del viento), a partir del 19, 20 o 21 de febrero.

PRIMAVERA

- ⑨ Germinal (de la germinación de las semillas), a partir del 20 o 21 de marzo.
- ⑨ Floreal (de la flor), a partir del 20 o 21 de abril.
- ⑨ Pradial (de la pradera), a partir del 20 o 21 de mayo.

VERANO

- ⑨ Mesidor (de la cosecha), a partir del 19 o 20 de junio.
- ⑨ Termidor (del calor veraniego), a partir del 19 o 20 de julio.
- ⑨ Fructidor (de la fruta), a partir del 18 o 19 de agosto.

Tras el mes de fructidor, el año concluye con cinco días adicionales, llamados «suplementarios», y un sexto día en caso de ser año bisiesto.

Cada mes se divide en tres décadas de diez cada una:

- ⑨ *Primidi* (primer día)
- ⑨ *Duodi* (segundo día)

- ⑨ *Tridi* (tercer día)
- ⑨ *Quartidi* (cuarto día)
- ⑨ *Quintidi* (quinto día)
- ⑨ *Sextidi* (sexto día)
- ⑨ *Septidi* (séptimo día)
- ⑨ *Octidi* (octavo día)
- ⑨ *Nonidi* (noveno día)
- ⑨ *Décadi* (décimo día)

El uso de las décadas se abandona en abril de 1802. Casi cuatro años más tarde, el 1 de enero de 1806, Napoleón pone fin al uso del calendario republicano.

BIBLIOGRAFÍA

Ensayo

Anderson, James M. *Daily Life During the French Revolution*. Greenwood Press, 2007. Una completa introducción a la época.

Cobb, Richard. *The People's Armies*. Yale University Press, 1987. Una maravillosa aproximación al Ejército francés.

Crowdy, Terry. *French Revolutionary Infantryman 1791-1802*. Osprey Publishing, 2003. La editorial Osprey, siempre fiable, introduce al lector en la piel de los soldados y los revolucionarios de la época. Incluye numerosas ilustraciones históricas, así como las delicadas obras de Christa Hook.

Crowdy, Terry. *The Enemy Within: A History of Spies, Spymasters and Espionage*. Osprey Publishing, 2011. Louis Héron, jefe de la policía secreta, hace una aparición estelar en este ensayo sobre la historia del espionaje.

Elting, John R. *Swords Around A Throne: Napoleon's Grande Armée*. Da Capo Press, 1997. Los dos primeros capítulos de la obra, de amena lectura, hablan del Ejército Real y los diversos cuerpos armados que nacieron durante las primeras etapas de la Revolución. Estas páginas, llenas de color y carácter por derecho propio, constituyen a su vez un punto de inicio más que adecuado para sumergirse en los días dorados del Ejército Imperial Francés.

Fremont-Barnes, G. *The French Revolutionary Wars*. Osprey Publishing, 2001. Tras realizar un acercamiento a la Revolución francesa en el primer capítulo, se establece un análisis de las guerras que propician el ascenso al trono de Napoleón.

Hibbert, Christopher. *The Days of the French Revolution*. Harper Collins, 1981. Esta excelente introducción establece una narrativa fascinante que incluye los hechos y personajes más relevantes del período.

Lenotre, C. *Romances of the French Revolution: Vol 1*. Trad. Frederic Lees. Wildis Press. A pesar de haberse redactado

originalmente en 1909, es un clásico que puede considerarse plenamente contemporáneo.

Solnais, Laurence. *Paris Souterrain*. Parigramme, 2007. Un pequeño catálogo fotográfico del subsuelo de París, que anima a visitar los rincones subterráneos de la urbe.

Páginas web

<http://bienvenue.chateauversailles.fr/es/accueil> (mapa interactivo de Versalles)

https://en.wikipedia.org/wiki/Ca_Ira

https://en.wikipedia.org/wiki/French_Revolutionary_Army

https://en.wikipedia.org/wiki/Paris_in_the_18th_century

https://en.wikipedia.org/wiki/Prostitution_in_France

https://en.wikipedia.org/wiki/Wall_of_the_Ferme_generale

https://es.wikipedia.org/wiki/Calendario_republicano_francés

https://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_de_Versalles

<https://es.wikipedia.org/wiki/Palais-Royal>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Real_Real_Ejército_Francés_\(1652-1830\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Real_Real_Ejército_Francés_(1652-1830))

https://fr.wikipedia.org/wiki/Tableau_de_Paris

<https://www.napoleon.org/en/history-of-the-two-empires/the-republican-calendar/>

Podcast

www.revolutionspodcast.com.

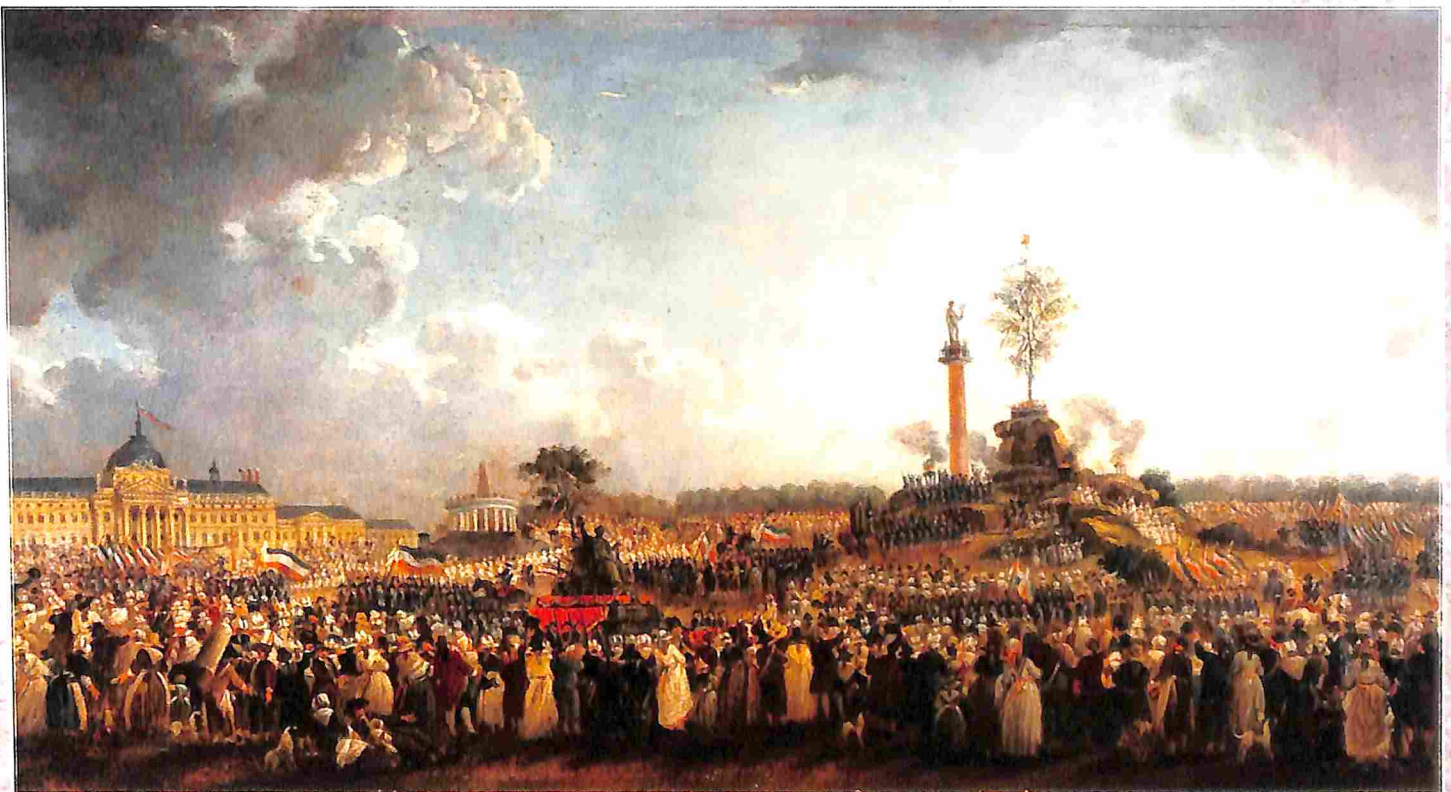
Una introducción accesible para todos.

Ficción

Choderlos de Laclos, Pierre. *Les Liaisons Dangereuses* (*Las amistades peligrosas*). Duran Neveu, 1782. Escrita algunos años antes de la época que nos ocupa, los revolucionarios adoptaron el contenido político de esta novela epistolar para exponer los excesos de la aristocracia.

Dickens, Charles. *A Tale of Two Cities* (*Historia de dos ciudades*). Londres: Chapman and Hall, 1859. La famosa novela de Dickens conserva toda su actualidad. Para bien o para mal, influyó considerablemente la interpretación de la Revolución francesa que se realizó en su época.

Du Maurier, Daphne. *The Glass Blowers*. Little, Brown and Company, 1963. Relato sombrío y realista acerca del día a día de la Vandea, antes y después de la guerra. La narradora es Sophie Busson, hija de un maestro artesano.



Hugo, Víctor. *Les Misérables (Los miserables)*. A. Lacroix, Verboeckhoven & Cie, 1862. Es imposible pasar por alto este clásico francés ambientado a comienzos del siglo XIX. Constituye un ejemplo excelente de los problemas que siguen asolando el país décadas después de que la Revolución francesa tenga lugar.

Jeter Naslund, Sena. *Abundance (Opulencia)*. William Morrow, 2012. Retrata la juventud de María Antonieta, su matrimonio con el delfín, el aislamiento al que fue sometida en la corte y su terrible final desde una perspectiva muy humana.

Moran, Michelle. *Madame Tussaud: A Novel of the French Revolution*. Crown Publishing Group, 2011. Narra las aventuras de la extraordinaria *madame Tussaud* desde 1788, en los albores de la Revolución.

Orczy, Emma. *The Scarlet Pimpernel (La pimpinela escarlata)*. Greening, 1905. He aquí las aventuras de un héroe de incognito, despreciado hasta el tuétano por su esposa, que rescata a los aristócratas franceses condenados a la guillotina. Pueden encontrarse docenas de adaptaciones de esta obra frenética y divertida, aunque el largometraje de Clive Donner y la producción musical de Broadway son especialmente recomendables.

Piercy, Marge. *City of Darkness City of Light*. Ballantine Books, 1996. Describe la historia de tres de las mujeres más influyentes de la Revolución, así como el papel que desempeñaron a la hora de forjar el futuro de Francia y de la democracia.

Sabatini, Rafael. *Scaramouche*. Houghton Mifflin Company, 1921. Aventura con tintes románticos y protagonizada por un joven abogado en tiempos de la Revolución. Tiene esgrima, intriga, sangre y grandes referencias culturales (entre ellas, la comedia del arte): todos los tópicos de la Revolución.

Novela gráfica

Carrier, Jean-Claude. *Le Ciel au-dessus du Louvre (El cielo sobre el Louvre)*. NBM Publishing, 2011. Las novelas gráficas francesas gozan de gran reputación a nivel internacional. La serie, publicada en colaboración con el famoso museo, relata el modo en que los artistas de este edificio recién reconvertido son contratados para capturar el espíritu de la Revolución en sus cuadros.

Robinson, James. *Witchcraft — La Terreur*. Vertigo, 1998. La serie derivada de *Sandman* (Vertigo) enfrenta a las brujas con el caos de la Revolución francesa. Toda una delicia para los aficionados al período, así como para los amantes de lo sobrenatural.

Cine

Danton (1983), dirigida por Andrzej Wajda y basada en una obra de teatro polaca. La fascinante historia del juicio de Danton y las relaciones entre las diversas facciones revolucionarias cuenta con la gloriosa interpretación de Gerard Depardieu en uno de sus primeros papeles. Las caracterizaciones de Robespierre y Héron pueden ser de gran ayuda para interpretar sus papeles durante la aventura.

La Révolution Française (Historia de una revolución). 1989. Dirigida por Robert Enrico y Robert T. Heffron. Esta película en dos partes cubre los principales acontecimientos la Revolución francesa con un rigor histórico y un nivel de detalle dignos de un documental. Expone a fondo las complejas relaciones entre figuras tan representativas de la época como Robespierre, Danton y Desmoulins.

Le Pacte des loups (El pacto de los lobos). 2001. Dirigida por Christophe Gans. Es lo más parecido que se puede encontrar a una aventura de *La llamada de Cthulhu* en el siglo XVIII: acción trepidante, muertes misteriosas y secretos aterradores ocultos en la campaña francesa de 1764. El narrador cuenta esta vieja historia mientras los estallidos de la Revolución sacuden las calles.

Perfume: The Story of a Murderer (El perfume: Historia de un asesino). 2006. Dirigida por Tom Tykwer. La extraordinaria novela de Patrick Süskind se había considerado imposible de trasladar al cine durante mucho tiempo. El propio Tykwer podría mostrarse de acuerdo con esta afirmación, pero hay que reconocer que realiza una inquietante evocación de la Francia de 1760. Es una película dura, tanto por ciertos aspectos visuales como por ver a Dustin Hoffman en un papel tan poco apropiado. Y, sin embargo, el aroma de esta extraña película perdura.

The Duellists (Los duelistas). 1977. Dirigida por Ridley Scott. A pesar de estar ambientada después de la Revolución, la película aún conserva el espíritu de la época. Explora distintas ubicaciones europeas y contiene algunas de las mejores escenas de esgrima que se han llevado a la pantalla.

Televisión

Anno 1790 (2011), 10 episodios, dirigida por Rickard Petrolius. Aunque la acción se desarrolla en Estocolmo, esta serie dramática acerca de la Suecia del siglo XVIII es una perfecta inversión de tiempo. Cada episodio podría ser la adaptación de un escenario independiente, en el que Däadh (un doctor del ejército convertido en inspector criminal) debe usar sus conocimientos médicos y sus inclinaciones humanistas para resolver los crímenes que encuentra a su paso. Puede apreciarse, además, la consternación ante los acontecimientos que asolan Francia.

The French Revolution: Tearing Up History (2014), presentado por Richard Clay. Narrado por un experto en Historia del Arte, este extraordinario documental se centra en la destrucción de obras de arte a lo largo de la Revolución francesa y lo que puede deducirse a partir de estos actos. Rechaza el término «vandalismo», al considerarlo inapropiado para un proceso de renovación que se impulsa de manera consciente. Ver a Clary deslumbrado en la sala del Juego de Pelota ayuda a recordar que estos años de agitación popular comenzaron con un acto de decencia y humanidad.

OCUPACIONES

ESTA SELECCIÓN DE OCUPACIONES ADAPTADA A LA FRANCIA DEL siglo XVIII ofrece un mayor abanico de trasfondos para todos aquellos jugadores que deseen expandir los horizontes de *El Reinado del Terror* y desarrollar una campaña completa.

La creación de investigadores sigue las mismas pautas que se detallan en el *Manual del Guardián* y la *Guía del investigador de La llamada de Cthulhu*. La única diferencia es la incorporación de la clase social, que afectará a su vez al dinero y las propiedades de las que disponga el personaje (ver **Clase social**, página 105).

Campesino

En la base de la pirámide social se encuentra el campesinado, una masa densa, impasible y hambrienta. Arraigado en pequeñas comunidades y caracterizado por un modo de vida acorde al paso de las estaciones, forma un grupo de naturaleza conservadora, pero con un marcado sentido de la justicia que puede provocar grandes revueltas y oleadas de destrucción. La Revolución francesa pone fin a las pesadas obligaciones de los campesinos hacia los terratenientes de noble ascendencia, pero también trae consigo el reclutamiento obligatorio y el desarraigo de estructuras y tradiciones locales de profundo calado. La reacción del campesinado hacia los dictados de los políticos parisinos, sea de apoyo, consentimiento o completa rebelión, depende exclusivamente de los intereses locales.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + (FUE×2 o DES×2).

Crédito: 1-30.

Habilidades: Arte/Artesanía (Agricultura o cualquiera que resulte apropiada), Conducir (Carro/Carruaje), Naturaleza, Seguir rastros, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otra habilidad como especialidad personal.

Clase social: Baja.

Clérigo

El clero católico constituye una parte influyente y destacada de la sociedad francesa hasta 1789. En lo más alto de la jerarquía están los obispos y los abades, quienes disfrutaban de una vida de lujos, mientras los sacerdotes se encuentran relegados a los escalafones más bajos. Estos últimos desempeñan un papel destacado en la vida cotidiana de los pueblos y las aldeas, compartiendo en gran medida las condiciones en las que vive su rebaño. Los miembros de las diversas órdenes forman a su vez el personal de numerosas instituciones docentes y hospitalarias. Sin embargo, las condiciones que rodean a este sector de la sociedad cambian de manera radical como consecuencia de las medidas anticlericales tomadas por las autoridades revolucionarias, especialmente, tras la implantación del juramento de lealtad al Estado en enero de 1791. Aquellos que se niegan a prestar obediencia, son identificados como «refractarios» y posibles contrarrevolucionarios, lo que puede llevarlos a la cárcel, al cadalso o incluso a morir asesinados. Algunos miembros del clero cuelgan los hábitos y se convierten en ardientes revolucionarios, en tanto que otros se unen a la vanguardia de las rebeliones contra el anticristo republicano.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + (POD×2 o INT×2).

Crédito: 9-99.

Habilidades: Ciencias ocultas, Historia, Otras lenguas (latín), Persuasión, Psicología y otras tres habilidades como especialidades personales.

Clase social: Media a alta.

Criminal

El siglo XVIII es una época dorada para los contrabandistas franceses y sus hazañas. Entre ellos destaca Louis Mandrin, que transportó sal, vino, tabaco y tejidos gravados por toda Europa. El Antiguo Régimen regula la prostitución, el trabajo de las amas de cría y el comercio internacional, lo que da origen a un elaborado entramado criminal entre la clase baja. Más tarde, las penas

desmesuradas impartidas por la Revolución, limitan el alcance de este submundo. Sin embargo, aún quedan generaciones de ladrones que pueblan las calles y dan forma a las últimas manifestaciones de una edad de oro para el crimen.

Puntos para habilidades de ocupación: $EDU \times 2 + (DES \times 2 \text{ o } APA \times 2)$.

Crédito: 5-49.

Habilidades: Arte/Artesanía (Falsificación) o Cerrajería, Charlatanería, Combatir (Pelea), Disfrazarse, Intimidar, Juego de manos, Sigilo, Tasación.

Clase social: Baja.

Espía

Los espías de la época revolucionaria pueden trabajar para un patrón dentro o fuera del estado: potencias extranjeras, monárquicos expatriados, federalistas rebeldes y, por supuesto, los propios comités de la República. Tan pronto pueden ser agentes, sofisticados y elegantes que tratan de sobornar a un dubitativo general de la República con oro inglés, como humildes policías que escuchan a hurtadillas en las reuniones políticas para informar al Comité de Salvación Pública. La posición que ocupan en este espectro está indicada por su posición social y Crédito.

Puntos para habilidades de ocupación: $EDU \times 2 + (APA \times 2 \text{ o } INT \times 2)$.

Crédito: 10-80.

Habilidades: Armas de fuego (Pistola), Cerrajería o Juego de manos, Descubrir, Disfrazarse, Escuchar, Psicología, Sigilo y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Clase social: Media a alta.

Médico

El tratamiento de los enfermos y los heridos experimenta un cambio radical durante la Revolución francesa. Hasta entonces, la Academia de Medicina controlaba el censo de doctores por medio de una estructura corrupta y la expedición de licencias sin ton ni son. Las prácticas más habituales hasta la fecha son las sangrías y las purgas. En 1793 la destrucción de este sistema deja un vacío en la sociedad que las necesidades bélicas animan a cubrir cuanto antes. Los médicos están muy solicitados durante los años de la Revolución, trabajan sin unas directrices comunes y están inmersos en el cambio de paradigma hacia la medicina moderna.

Puntos para habilidades de ocupación: $EDU \times 4$.

Crédito: 40-80.

Habilidades: Buscar libros, Historia, Medicina, Otras lenguas (latín), Primeros auxilios, Psicología, una habilidad interpersonal

(Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otra habilidad como especialidad personal.

Clase social: Media a alta.

Mercader

Los mercaderes conforman la mayor parte del ejército, puesto que son los únicos que pueden cubrir los costes del uniforme requerido para alistarse. Aquellos que no persiguen una carrera militar, son asignados por el gobierno revolucionario a labores de cerrajería, construcción de barcos o carretas, fabricación de monturas y albañilería. Hay una gran demanda de artesanos cualificados. Los investigadores con esta ocupación pueden gozar de dinero y poder, lo que también les permite ejercer mayor influencia.

Puntos para habilidades de ocupación: $EDU \times 4$.

Crédito: 20-60.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Cerrajería o Mecánica, Contabilidad, Derecho, Encanto, Persuasión, Tasación y otra habilidad como especialidad personal.

Clase social: Baja a media.

Noble

La nobleza puede ser *noblesse d'épée* (nobleza de espada) y *noblesse de robe* (nobleza de toga), la primera por medio de su ilustre linaje y la segunda gracias a la adquisición de un cargo público. Los nobles constituyen una fracción mínima de la sociedad. Los más ilustres viven en Versalles o en sus propios palacetes, con ingresos anuales que alcanzan 150.000 libras. Sin embargo, la gran mayoría son tan solo pequeños terratenientes que llevan una vida alejada de la pompa de la corte. A pesar de sus derechos feudales y estar exentos del pago de impuestos, distan mucho de ser ricos. La abolición de los privilegios y la expropiación generalizada deja a muchos de ellos con poco más que el orgullo. La llegada del Terror amenaza con arrebatarles lo poco que les queda.

Puntos para habilidades de ocupación: $EDU \times 2 + (APA \times 2 \text{ o } INT \times 2)$.

Crédito: 50-99.

Habilidades: Armas de fuego (Mosquete), Armas de fuego (Pistola), Derecho, Equitación Historia, Otras lenguas (latín) y otras dos habilidades como especialidades personales.

Clase social: Alta.

Policía

El cuerpo de policía de París fue el mayor de Europa en tiempos del Antiguo Régimen, con un agente por cada 545 ciudadanos y 340 espías. Gran parte de su organización y personal fue absorbida

por la Guardia Nacional en 1789. Las actividades policiales del siglo XVIII aún tienen que desarrollarse para alcanzar los niveles de especialización y profesionalidad de siglos posteriores. Los policías pueden ser agentes uniformados de la antigua *Garde de Paris* (montados o de a pie) o agentes de paisano e informadores a sueldo de la policía. Esta descripción se aplica únicamente a los primeros y a su contrapartida regional (los gendarmes). Para los segundos, ver la ocupación Espía.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + (FUE×2 o DES×2).

Crédito: 10-60.

Habilidades (de a pie): Armas de fuego (Mosquete), Armas de fuego (Pistola), Derecho, Descubrir, Escuchar, Psicología y dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Habilidades (montado): Armas de fuego (Mosquete), Armas de fuego (Pistola), Combatir (Espada), Derecho, Descubrir, Equitación, Psicología y una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Clase social: Baja a media.

Sans-culotte (radicales y militantes revolucionarios de clase baja)

La clase obrera urbana, militante y cada vez más radicalizada, se convierte en el motor del cambio entre 1789 y 1794. Respaldan la insurrección de la Comuna de París, llevan la violencia a las calles y nutren el emergente ejército revolucionario de soldados harapientos y apasionados. En sus momentos de mayor influencia se idealizan como la personificación del espíritu revolucionario, por lo que su forma de vestir (aunque no sus actitudes) es imitada por los más adinerados. El gorro frigio de color rojo es *de rigueur*.

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + (FUE×2 o DES×2).

Crédito: 1-20.

Habilidades: Arte/Artesanía (cualquiera), Combatir (Pelea), Conducir (Carro/Carruaje) o Pilotar (Bote), Esquivar o Lanzar, Trepar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades como especialidades personales.

Clase social: Baja.

Soldado

Esta ocupación alude a los militares de carrera* en oposición a los voluntarios y reclutas (a partir de 1793) que se incorporan a las filas del Ejército Republicano. La mayoría de los veteranos ha sido adiestrada llevando los uniformes blancos de los regimientos del Real Ejército Francés, aunque algunos de los primeros voluntarios se habrán dado prisa en aprender el oficio como consecuencia de las guerras que asolan el país desde 1792. Hasta entonces, la mayoría

de los oficiales eran nobles (aplíquese la ocupación Noble en estos casos). Sin embargo, ahora, un humilde soldado con talento y un golpe de suerte puede ser catapultado a lo más alto del escalafón militar. Los investigadores que asuman esta ocupación serán de clase media o baja, pero su rango no estará determinado por su posición social.

** Aunque las mujeres no tienen acceso al ejército, la Historia está salpicada de féminas extraordinarias que desafiaron las convenciones de la época, se hicieron pasar por hombres y accedieron a ocupaciones que hasta entonces estaban reservadas para el sexo masculino.*

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + (FUE×2 o DES×2).

Crédito: 5-70.

Habilidades: Armas de fuego (Mosquete), Armas de fuego (Pistola, para oficiales y miembros de la caballería), Combatir (Espada), Combatir (Pelea), Equitación, Intimidar, Orientarse, Primeros auxilios y otras dos habilidades como especialidades personales.

Clase social: Baja a media.

CLASE SOCIAL

En vísperas de la revolución, así como a lo largo de la misma, la clase social juega un papel fundamental a la hora de determinar las interacciones entre individuos y las probabilidades de conservar la cabeza sobre los hombros. A diferencia de lo que sucede durante la época victoriana, la estructura social posee un carácter inestable y las clases superiores no son siempre las más respetadas. La clase a la que pertenece un investigador estará determinada por su ocupación:

- ⑨ **Clase alta:** Nobles, aristocracia extranjera, altos mandos revolucionarios y dueños de grandes fortunas. La Revolución es un período de gran agitación para la burguesía, ya que la ostentación de riqueza o influencia puede conllevar un billete de ida a la guillotina.
- ⑨ **Clase media:** Mercaderes, trabajadores cualificados y cargos intermedios de las instituciones revolucionarias. Garantiza un plato de comida que llevarse a la boca y un lugar al que llamar hogar; más de lo que la mayoría se atrevería a soñar.
- ⑨ **Clase baja:** Trabajadores no cualificados, *sans-culottes*, campesinos y algunos soldados de los rangos más bajos del ejército. En esta categoría se incluye asimismo a los criminales, los mendigos y otros habitantes del submundo parisino.

En el caótico hervidero creado por la Revolución, los ciudadanos a menudo se encuentran en situación de confraternizar con miembros de entornos muy diferentes. Cuando un personaje utilice sus habilidades interpersonales (como Charlatanería, Encanto o Persuasión) para interactuar con un miembro de otra clase

social, el Guardián debería consultar la sección **Tiradas de habilidad: establecer el nivel de dificultad** (ver *Manual del Guardián*, páginas 86 y 87) para ajustar la dificultad de acuerdo con las circunstancias. Recuerda que la división entre clases está muy arraigada y el odio entre ellas es palpable.

Ejemplo: si un miembro de la clase baja quiere utilizar su Encanto con un miembro de la clase alta, la dificultad de la tirada debería incrementarse en un nivel. De manera similar, si un miembro de la clase alta trata de Intimidar a un miembro de la clase baja, la dificultad de la tirada se reduciría en un nivel.

Por norma general, cada clase social contempla al resto con animadversión. La Revolución se caracteriza precisamente por la indignación del pueblo llano ante las atrocidades de los poderosos y, al contrario que en otras épocas históricas, no se les concede el beneficio de la duda.

No hay dos situaciones iguales, por lo que el Guardián se verá obligado a considerar las condiciones de cada clase social a lo largo de la Revolución, así como otros factores de naturaleza personal (ideologías, creencia, trasfondo, etc.) antes de enfocar la interacción. La inestabilidad política hace que las alianzas se forjen y se rompan sin previo aviso, perdiendo, por lo tanto, el favor de una facción de la noche a la mañana. En términos generales la clase alta no goza de gran seguridad en esta época: cualquier persona relacionada con la aristocracia o que ostente un puesto de poder en el gobierno revolucionario corre peligro. El comportamiento de los investigadores debería reflejarlo. Si el Estado da la espalda a alguno de los personajes jugadores, el nivel de dificultad de sus interacciones sociales debería verse incrementado.

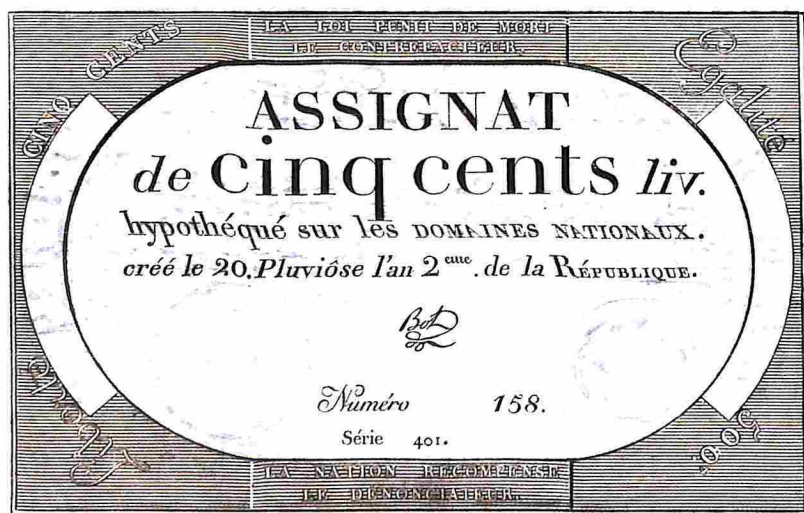
Ingresos

Aunque se tiende a pensar que todos los personajes de clase alta deberían pertenecer a las categorías Adinerado o Rico, recuerda que durante la Revolución francesa la clase social no siempre es equiparable a la fortuna. Los campesinos y los peones pueden alcanzar posiciones de gran poder dentro del nuevo gobierno, mientras que los nobles más pudientes se ven obligados a esconderse para escapar del Comité de Salvación Pública.

También la divisa experimenta grandes fluctuaciones a lo largo de esta época, ganando y perdiendo valor en medio de las hambrunas y el caos político. La moneda de curso legal es la libra francesa, compuesta por 20 sueldos, cada uno de los cuales se divide en 12 dineros. Por lo tanto, 12 dineros (12 d) = 20 sueldos (20 s) = 1 libra (1 L).

A continuación, se incluye un listado de productos básicos y de uso cotidiano en 1779. Dos años más tarde los precios habrán caído, tendencia que continuará hasta que la escasez de alimento y la agitación política desaparezcan. Por desgracia, una parte considerable de la bajada de precios se debe al descenso en el nivel de calidad. A menos que el Crédito de los investigadores sea de **50 o superior** (Adinerado, Rico, Inmensamente Rico), gastarán casi todo el dinero que ganan en pan. Las clases bajas de la época invertían hasta el 88% de sus ingresos en cubrir sus necesidades alimentarias.

Consulta el Crédito del investigador en la tabla **Dinero y propiedades** que se incluye a continuación para determinar el dinero en efectivo del que dispone y su nivel de gasto. El dinero con el que cuenta puede estar a su disposición de inmediato, pero la riqueza vinculada a las propiedades solo puede emplearse si se aguarda el tiempo necesario para cobrar el capital.



~ Tabla I: Dinero y propiedades ~

Crédito	Dinero	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente (Cr 0 o menos)	10 sueldos	Ninguna	1 sueldo
Pobre (Cr 1-9)	Cr x 1 libra (1 L-9 L)	Cr x 5 libra (5 L-45 L)	13 sueldos
Clase media (Cr 10-49)	Cr x 2 libras (20 L-98 L)	Cr x 10 libras (200 L-980 L)	2 libras
Adinerado (Cr 50-89)	Cr x 10 libras (500 L-890 L)	Cr x 100 libras (5.000 L-8.900 L)	20 libras
Rico (Cr 90-98)	Cr x 50 libras (4.500 L-4.900 L)	Cr x 500 libras (45.000 L-49.600 L)	250 libras
Inmensamente rico (Cr 99)	20.000 libras	1 millón de libras	500 libras

~ Tabla II: Precios ~

La tabla que se incluye a continuación ilustra el desproporcionado coste de vida durante el período revolucionario. Los precios solo son aplicables hasta 1795, cuando el franco se introduce como nueva divisa. Debido a los bruscos cambios que experimenta el mercado a lo largo de estos años, al igual que los salarios y las divisas, estos datos son tan solo orientativos y no pretenden reproducir el valor exacto de los productos listados durante la época.

Artículo	Precio
Pan (1,8 kg)	14 sueldos
Vino (1 l)	16 sueldos
Azúcar (0,5 kg)	1 libra y 4 sueldos
Café (0,5 kg)	1 libra y 14 sueldos
Ternera/Cordero (0,5 kg)	19 sueldos
Velas de sebo (0,5 kg)	2 libras
Aceite (0,5 kg)	2 libras y 12 sueldos
Alquiler por día en un alojamiento humilde	3 sueldos
Uniforme militar	41 libras
Mosquete	42 libras
Pistola de mecha	60 libras
Caballo	1.200 libras

IDEAS PARA AVENTURAS

LA FRANCIA REVOLUCIONARIA ES UN HERVIDERO DE INTRIGAS, escándalo e idealismo; una época tumultuosa en la que los Mitos de Cthulhu encuentran la manera de aflorar a la superficie y supurar como llagas infectas. Aquellos jugadores que quieran explorar más a fondo las pesadillas que pueblan los últimos años del siglo XVIII, encontrarán a continuación algunas ideas para crear nuevas aventuras, que pueden usar y adaptar a su gusto. Estas son solo algunas de las posibilidades que ofrece la época, a las que aún habrá que añadir aquellas que pueda desarrollar un Guardián entregado.

LA COSA DE LA BASTILLA (1789)

La destrucción de la Bastilla da comienzo el mismo día de su caída. El constructor Pierre-François Palloy dirige las obras en un alarde de iniciativa, el lugar hierve de actividad con la presencia de los trabajadores y los mirones se reúnen para despedirse del detestable edificio.

El 19 de julio de 1789, a primera hora de la mañana, el orador revolucionario Axel Durand aparece muerto en un charco al lado de la prisión. El misterio crece a medida que, cada mañana, se descubre una nueva víctima rodeada de agua en las inmediaciones. A los investigadores se les asigna la misión de encontrar a la persona que está acabando con la vida de estos orgullosos revolucionarios.

No hay testigos, pero los siete prisioneros liberados de la Bastilla culpan al propio edificio.

—Hace frío dentro —afirman—. Más frío que calor hace en el infierno.

Dos de ellos deben ser ingresados en el manicomio de Charenton por motivos ajenos a la trama. Es cierto que las temperaturas bajan por la noche en la parte sur del edificio, algo peculiar a mediados de julio, cuando el verano francés se encuentra en su punto álgido. Al patrullar la zona tras la puesta de sol, los investigadores perciben este descenso repentino y notan que su aliento se condensa. Oyen un grito y localizan un nuevo cadáver, cubierto de hielo y con los ojos abiertos de par en par en una mueca de terror. Más tarde se descubrirá que los pulmones del pobre diablo estaban congelados.

La investigación acerca de la historia de la Bastilla revela un documento del siglo XIV (1370) que describe cómo los sacerdotes se vieron obligados a bendecir el lugar para expulsar a los demonios que consideraban responsables de invocar terribles heladas y traer la muerte. Las crónicas de Julio César también relatan cómo la tribu de los parisios hizo arder sus pueblos antes de que el conquistador entrara en la Galia, aunque una de las traducciones afirma que no fue por ira, sino por miedo.

Bajo la Bastilla reposa una esfera flotante de gélida niebla. Se trata de un fragmento de Ithaqua aprisionado en los cimientos de la prisión, en una tumba de la Edad de Hierro cuyas paredes están cubiertas por dibujos de una gran figura que planea en el cielo (el Ser que Camina sobre el Viento). La entidad queda libre cuando los trabajos de demolición destruyen parte de los muros que la contenían. Ahora vaga por el exterior durante la noche, atraída por el calor del cuerpo humano (a semejanza de las polillas que acuden a la llama) y regresa a su guarida antes del amanecer. Quizás deambule en busca de sustento en un intento desesperado por recuperar sus fuerzas, escapar y reunirse con el ser del que una vez formó parte.

La criatura es inmune a casi todo el daño físico, aunque el fuego y la luz solar tienen efectos nocivos sobre ella. Si los investigadores convencen a Pierre-François Palloy de que les preste su ayuda, los trabajadores pueden ensanchar la abertura para exponer el cubil a la luz del sol y forzar un enfrentamiento. Utiliza la descripción de un vampiro de fuego para realizar el combate, sustituyendo los efectos de calor por efectos de frío.

En noviembre de 1789 ya no queda rastro de la Bastilla, pero la temperatura descendiendo unos grados en la parte sur de la plaza que ocupa ahora ese lugar.

A SANGRE FRÍA (1790)

Uno de los investigadores recibe una carta de su antiguo sargento de regimiento, el ayudante mayor Philippe Toussaint. En caso de jugar con los investigadores pregenerados que se incluyen en este libro, Philippe será el oficial responsable del ascenso

de Rigault. El buen hombre escribe exultante de felicidad ante el inminente nacimiento de su nieto.

Unos días más tarde, Matthieu Toussaint, el hijo de Philippe, visita a los investigadores. Los soldados recuerdan a este apuesto joven como un chiquillo de ojos vivarachos y enormes botas militares, con las que su padre lo calzaba para entretener a los hombres. El muchacho se muestra descorazonado cuando los informa de que Philippe ha enloquecido, ha matado al recién nacido (Armand) y se ha dado a la fuga. Las desgracias nunca vienen solas, puesto que la esposa de Matthieu (Clarisse) ha muerto durante el parto. Viudo y sin familia, el joven ruega a los investigadores que hagan justicia por el asesinato del pequeño.

Philippe es culpable, pero por motivos de peso: Armand era en realidad un hijo de Yig, el Padre de las Serpientes. La estirpe del viejo militar quedó maldita durante su enfrentamiento con los hombres serpiente en la guerra franco-india de 1761. El propio Matthieu está corrupto y adora en secreto al dios serpiente. Armand, hijo maldito de un hijo maldito, había revelado desde un primer momento su monstruosa naturaleza. Al descubrirlo, Philippe mató a la criatura y huyó. Lo que Matthieu busca es venganza.

La casa del ayudante mayor Toussaint tiene los techos altos, presenta un estilo ecléctico y contiene multitud de curiosidades que el militar recogió durante la guerra. Los investigadores pueden relacionar estas reliquias con las tradiciones de los nativos americanos, así como con una impía religión que rinde culto a los hombres serpiente. En el hogar de Philippe se encuentran las siguientes pistas: una revisión del testamento en la que deshereda a Matthieu

(en el despacho), una carta cerrada que nunca llegó a enviar a la pensión en la que se oculta (en el escritorio) y una serpiente que se mantiene al acecho, pero huye al ser detectada (en el jardín).

Estos reptiles aparecen mientras los investigadores realizan sus pesquisas y no dudan en atacarlos. Si alguno de ellos sufre su mordedura, tendrá que cargar con los desagradables efectos del veneno, incluida una muerte lenta. ¡La maldición de Yig pesa ahora sobre ellos! Al buscar tratamiento, el doctor que los atiende informa de que acaba de visitarlo un paciente con síntomas similares. Se trata ni más ni menos que de Philippe, envenenado con toxina de la carótida (ver *Manual del Guardián*, página 285) por su propio hijo antes de que pudiera escapar. Si Matthieu descubre el aprieto en el que se encuentra el investigador afectado, confesará haber envenenado a su padre y pedirá perdón por haberlos arrastrado a esa situación.

Las indicaciones del médico conducen a los investigadores hasta la casa de huéspedes en la que se esconde Philippe. El veneno ha hecho mella en su aspecto y su carácter. Dotado ahora de rasgos serpentinos, se muestra tan violento que ataca a cualquiera que se acerque. Su destino está sellado. Los investigadores pueden capturarlo, matarlo o esperar a que muera.

En el funeral de Philippe, puede verse una serpiente enroscada en torno a la lápida del pequeño Armand. Cuando la ceremonia concluye, una mujer borracha se acerca a los investigadores. Se trata de Adélaïde Prideux, el ama de cría del difunto vástago.

—La muerte del pequeño fue un acto de piedad, ¡bendito sea el viejo Philippe! Ese niño era una abominación como jamás he visto— afirma ofreciendo a los investigadores un sorbo del vino de Matthieu,



aderezado con polvo de loto negro (ver *Manual del Guardián*, página 283), tras lo que añade sonriente—: ¡Es lo mejor que he probado en la vida!

Si el cadáver del pequeño se exhuma para examinarlo, revelará un aspecto grotesco. El ataúd está tallado con oraciones en honor a Yig.

Matthieu anula la revisión del testamento alegando que su padre había enloquecido y se traslada a la casa del viejo militar. Una vez allí, no tarda en sumergirse en el hechizo de Yig y sucumbe a la corrupción de la sangre. Extraños siseos emergen de la casa durante la noche y los suelos de las habitaciones se cubren con un manto de letales serpientes. Mientras, otros ejemplares menos mortíferos de estos reptiles vagan por el jardín. Matthieu acecha en el ático, absorbiendo el conocimiento de los hombres serpiente para restaurar la vida de su hijo perdido. Por el día, corteja a una nueva esposa.

Si los investigadores se enfrentan a él, Matthieu invocará la magia de Yig y lanzará hordas de serpientes enfurecidas en su contra.

LA PÁGINA ENSANGRENTADA (1792)

El escritor Charles Molyneux ha sido ingresado en el manicomio de Charenton tras haber grabado sobre su cuerpo una serie de caracteres en arameo, lengua que no sabe leer ni escribir. Susurra una y otra vez: «Está escrito, está escrito, está escrito...». Sin embargo, el incidente más escabroso relacionado con el enfermo son los sangrientos asesinatos que se han producido durante los últimos días en los alrededores de su casa. Los investigadores pueden ser asignados al caso para descubrir si las muertes guardan alguna relación con Molyneux o pueden ser contactados por los amigos del escritor para saber qué lo ha hecho enloquecer.

Estos últimos se muestran impacientes por su recuperación. Declaran que Molyneux abandonó su compañía para sumergirse en el estudio de un baúl lleno de viejos libros polvorientos, saqueado de una mansión que otrora perteneciera a la nobleza, con intención de escribir una nueva sátira. Al no verlo en toda la semana, acudieron a su casa y lo encontraron en el estado arriba descrito. Los libros se han vendido para que la familia pueda mantenerse con el dinero obtenido a cambio, pero los amigos del escritor pueden proporcionarle los datos del librero que adquirió la colección: Nicholas Formier.

El establecimiento de Formier está cerrado. Si los investigadores fuerzan la entrada, encontrarán un libro de contabilidad donde se registra la compra de los volúmenes, entre los que destaca un libro sin título que data de la época de las Cruzadas. El apartamento del piso superior está lleno de viales con sangre fresca, las paredes están cubiertas por símbolos en arameo y junto a ellas puede verse un escritorio manchado de sangre reseca. La superficie de la mesa revela el espacio, sin mácula, en el que reposaba un libro. El diario de Formier no contiene ninguna anotación desde el día en que adquirió los libros hasta la víspera de la llegada de los investigadores, cuando escribió: «Perdóname, Padre, porque he pecado».

La esposa del librero se muestra sorprendida cuando los investigadores la localizan, ya que creía que su marido había viajado a Lyon.

Reconoce a regañadientes que tanto ella como Formier acuden a las misas clandestinas que celebra el padre Marc Reynard, quien además escucha a su rebaño en confesión.

El sacerdote ha dejado de celebrar servicios clandestinos para evitar posibles riesgos. Al menos, eso dice la versión oficial. La realidad es muy diferente: el libro de Molyneux ha llegado a sus manos a través de Formier y el cura ha caído bajo su influjo homicida. El volumen obliga a sus propietarios a matar y escribir una página en arameo con sangre humana, sin importar que su poseedor ni siquiera sepa leer. La primera víctima de Reynard es el propio Formier, quien le enseña el libro después de confesarse. Cuando los investigadores localizan al cura, declara haber sentido la maldad que emanaba del libro y jura haberlo ocultado en tierra consagrada dentro de los límites del cementerio de Picpus. Se ofrece a encontrarse con ellos por la noche para mostrarles el lugar donde lo ha escondido, pero no es más que un señuelo para tenderles una emboscada. Reynard posee fuerza sobrenatural y regenera los puntos de vida perdidos.

El libro maldito se encuentra realmente en el altar que ha construido en el sótano de su propia casa, donde antes celebraba la eucaristía. Los investigadores también encontrarán aquí el cadáver de Formier. Cualquiera que lea las páginas del tomo caerá bajo su hechizo y tratará de impedir que sea destruido.

EL ENFERMO IMAGINARIO (1793)

Por las calles de París corre el rumor de que una compañía que ofrecía sus servicios a la corte realiza ahora sus representaciones en la clandestinidad. Temiendo que la naturaleza de sus obras pueda ser de carácter contrarrevolucionario, las autoridades ordenan a los investigadores que se cercioren de su contenido.

La dueña de la taberna Maison Numero Trois, Juliette Lefevre, conoce a sus integrantes y les da a los investigadores el nombre de la compañía: La Troupe d'Or. A cambio de un buen puñado de monedas, también les ofrecerá las indicaciones pertinentes para llegar a la mansión abandonada que emplean a modo de teatro. Los investigadores podrán asistir a una de sus representaciones cualquier día al atardecer.

La función que representan sigue el desarrollo de la familiar comedia del arte *Arlequín, servidor de dos patronos*, aunque en este caso Trufaldino (representante del pueblo) sirve por igual al rey y a la Iglesia. Al principio la sátira se mantiene fiel al sentimiento popular, pero pronto adquiere tintes más grotescos. Trufaldino sufre un hambre voraz, tal como describe la obra original, pero la sacia cediendo a un impulso caníbal que lo lleva a destripar a otros personajes de la obra extrayendo ristas de salchichas de sus disfraces. Una tirada de **Escuchar** revela que, mientras arranca las entrañas de sus compañeros, el actor canturrea en voz baja «tcho, tcho, tcho, tcho, tcho».

La pieza es estremecedora (sobre todo, teniendo en cuenta que falta más de un siglo para la aparición del Grand Guignol), pero no deja lugar a dudas en cuanto a su mensaje contrarrevolucionario: el pueblo se ha convertido en un monstruo. Si los investigadores no realizan ningún arresto, Augustin Gillet, un miembro del público, presentará la denuncia, probablemente para encubrir su propia presencia en la función.

La compañía es arrestada y sentenciada a muerte. El último en morir es el actor que interpretaba a Trufaldino, que amonesta a la audiencia:

—¿Aún no habéis tenido suficiente? No importa, yo me aseguraré de que acabéis satisfechos. ¡Tcho, tcho, tcho, tcho, tcho!

La cortina de acero cae sobre su cuello y la cabeza rueda sobre los tablones del patíbulo. Un instante después la muchedumbre se abalanza hacia el estrado, apresurándose a mojar sus pañuelos en la sangre. Mientras la desagradable escena se desarrolla, los investigadores distinguen a Augustin Gilles entre la multitud.

El incidente pronto pasa al olvido, pero a lo largo de las siguientes semanas varios cadáveres a medio devorar aparecen en los callejones cercanos a la guillotina. El actor ha lanzado sobre los presentes una maldición de sangre tcho-tcho. Cualquiera que entre en contacto con el fluido vital queda deformado: la piel se tensa y se llena de ampollas, las mejillas se hinchan, las narices se alargan... hasta que las facciones adoptan de manera gradual los rasgos de la máscara de Trufaldino. Los afectados, entre los que se encuentra Augustin Gilles, se convierten en caníbales mutantes con un desbordado apetito por consumir carne humana. El origen de la infección se encuentra en los pañuelos ensangrentados, que los investigadores deberán encontrar y destruir.

EL JUEGO DE LOS TRILEROS (1793)

Todo comienza con los ladridos enfurecidos del perro del hojalatero, que tira de la cuerda que lo mantiene atado. Cuando consigue liberarse, ataca a un hombre que aguarda en fila para atravesar el portón de acceso a la ciudad. Los ladridos del animal congregan a otros sabuesos, que corren hacia el lugar provenientes de todas partes. Cegada en su salvajismo, la jauría se abalanza sobre el hombre, lo cubre con su peso y lo despedaza. Otro hombre, un poco mayor, que trata de protegerlo, exclama: «¡Mi señor!», y sigue el mismo destino que su compañero.

Un examen del primer cadáver revela que el cuerpo está prácticamente desangrado y presenta toscas suturas quirúrgicas en el pecho. Más tarde, la autopsia descubre una figura antropomorfa, esculpida con una sustancia oscura y maleable, en el lugar donde debería estar el corazón. Un experto en botánica podrá identificar el material como resina de *Lonchocarpus castilloi*, un árbol nativo del Caribe. Si los investigadores transportan la pequeña estatua en la mano o el bolsillo, sentirán que en ocasiones parece moverse.

Augustine Pinard y su criado Felipe, un sacerdote de Ahtu (Nyarlahothotep), oriundos del Santo Domingo francés, están empleando los poderes de este último para proporcionar a los nobles más acaudalados del país una vía de escape. Después de transportar sus almas a otro cuerpo por medio de las estatuillas, los receptáculos originales son preservados y enviados al extranjero de contrabando. Pinard emplea estos mismos métodos para ocultar sus actividades, puesto que es capaz de utilizar los cuerpos de autoridades o allegados para atacar a cualquiera que pudiera poner en peligro sus planes, en este caso, los investigadores.

Los pasaportes hallados en los cuerpos de las víctimas identifican a la primera como un sastre sin recursos y a la segunda como a un criado

de los distritos ricos. El sastre había desaparecido una semana antes de su propia tienda, donde el registro contiene las medidas incompletas del último cliente al que atendió. Por desgracia, a excepción de sus corpulentas dimensiones, no hay ningún dato que ayude a identificarlo. La dirección del viejo sirviente coincide con la de su señor, el marqués de Bonneval. El ama de llaves declara que el marqués y su criado habían atraído la atención de la policía y desaparecieron la semana anterior. Siguiendo este rastro, los investigadores pueden descubrir que el marqués recibió varias visitas de un doctor de la zona, un hombre corpulento, que en una ocasión acudió acompañado del criado de Pinard. El médico también ha desaparecido.

El cuerpo del marqués es descubierto más adelante en una tina llena de ácido en el taller de un tintorero; por lo visto, ya no es de ninguna utilidad para Pinard. El cadáver muestra la característica incisión en el corazón, pero la cavidad está vacía. Si los investigadores colocan en el pecho la figura que han obtenido del sastre, el hombre muerto se pondrá en pie, balbuceará el nombre de Pinard y saldrá corriendo frenéticamente hasta ser desmembrado.

Si la confrontación directa falla y Pinard logra escapar, tanto él como Felipe desaparecerán de la ciudad, dejando a paso una casa llena de cadáveres embalsamados que nunca se reunirán con sus dueños. Unas semanas más tarde la noticia del arresto de Pinard llega desde Rouen. Subió al cadalso gritando que era en realidad un zapatero llamado Georges.

PIEZAS DE COLECCIÓN (1793)

Cédric Bethe es un amigable vecino proveniente de Alsacia. Mientras habla en público con uno de los investigadores, un hombrecillo con anteojos se aproxima y se presenta como Augustine Hanriot. Según su tarjeta de visita, en la que figura su dirección, trabaja como escultor. Alaba el modo en que la fisonomía de Bethe encarna las virtudes republicanas y le pregunta si estaría interesado en posar para él. Bethe se siente halagado, se presenta y promete ponerse en contacto con el artista.

Al cabo de un par de días el alsaciano es arrestado por formular declaraciones antigubernamentales. La investigación revela que ha sido denunciado por el doctor Philippe Chartier, un reputado cirujano y jacobino militante con excelentes credenciales. El testimonio del doctor está respaldado por el de André Drapot, un humilde *sans-culotte* dedicado al comercio. Es imposible acceder a ningún otro detalle acerca del proceso judicial.

Los investigadores podrían relacionar el incidente con el encuentro fortuito que Bethe tuvo con el escultor. No lograrán localizar al artista en la dirección que figura en la tarjeta, puesto que se trata en realidad del doctor Chartier, un servidor de los mi-go encargado de proporcionarles una serie de cabezas que cumplan con los inescrutables criterios de la raza alienígena. Desde luego, no puede haber una mejor tapadera que el Terror. Drapot, más fácil de localizar, fue sobornado para que le prestara su apoyo. Cuando los investigadores dan con él, el mercader está borracho, se muestra arisco y vago, y se atiene a su historia. Si se lo interroga con habilidad, es posible que confiese la dirección de Chartier. De lo contrario, los investigadores tendrán que solicitarla al Comité de Salvación Pública, algo mucho más peligroso.

La justicia revolucionaria es rápida y Bethe es llevado a la guillotina en un plazo de 24 horas. El proceso se desarrolla con normalidad, de no ser porque la cabeza del ajusticiado se guarda de inmediato en un frasco cilíndrico y se envía a casa de Chartier. Seguir los pasos del mensajero no supone ningún reto. Cuando el doctor salga a recibir el envío, los investigadores podrán identificarlo como el misterioso escultor.

Si deciden enfrentarse a él en ese momento, Hanriot/Chartier se ceñirá a su denuncia y declarará no conocer de nada a los investigadores. El ajetreo de las calles parisinas hace prácticamente imposible recurrir a la violencia. Por el contrario, si esperan hasta el atardecer, el doctor habrá acudido a una junta.

En caso de que los investigadores registren la casa, la encontrarán llena de jarros con especímenes anatómicos. Si es de noche, también presenciarán cómo los mi-go acuden a su laboratorio secreto en el ático, rebosante de terribles herramientas y cilindros. Si Bethe ha sido ejecutado, los investigadores podrían oír su acento distintivo, siempre y cuando haya pasado el tiempo necesario para que el cerebro haya recuperado sus facultades de comunicación verbal. Chartier llega a la casa e intentará dar caza a los investigadores que estén dentro para matarlos.

EL LABORATORIO DE ANTOINE LAVOISIER (1793)

En noviembre de 1793 los investigadores reciben la orden de arrestar a un traidor a la patria: Antoine Lavoisier, un noble cuyas inversiones en la Ferme Générale le granjearon ingresos de 150.000 libras al año. Lavoisier era además supervisor de la cerca fiscal que rodeaba París, lo que lo convirtió en enemigo del pueblo y merecedor de la pena de muerte.

El grupo llega a tiempo para detenerlo, puesto que el sospechoso está haciendo los preparativos para huir a Escocia en compañía de su esposa (Marie-Anne). Este planteamiento puede dar lugar a una emocionante persecución en dirección al puerto. Al hablar con el matrimonio, se revela que las cosas no son lo que parecen: Lavoisier es un eminente químico de la época (reconocible, quizás, mediante una tirada de **Naturaleza** o **Ciencia**) que trabaja codo con codo con su esposa. El caballero se aferra a la creencia de que el Antiguo Régimen puede reformarse desde dentro de manera moderada siempre y cuando impere la razón. Opina que el arresto ha sido provocado por un comentario despectivo que realizó en su día acerca de la teoría de la combustión propuesta por el joven científico Jean-Paul Marat. Su vengativo rival no olvidó ni perdonó la afrenta, sino que lo ha acusado de adulterar tabaco. Aunque Marat hace tiempo que ha muerto, el cargo hará que Lavoisier suba al patíbulo el 8 de mayo de 1794.

El laboratorio de Lavoisier es el mejor surtido del país y alberga en su interior un tesoro en material, equipo de laboratorio y sustancias químicas. Incluso vendiéndolo a precio de coste, se puede obtener una fortuna. A nivel científico, su valor es incalculable, con hasta 15.000 matraces entre otras muchas posesiones. Contiene además reservas de nitrato de potasio y pólvora, ya que el químico formaba parte de la comisión de fabricación de pólvora, donde experimentó

junto a su esposa para mejorar la calidad del suministro nacional de explosivos. Los investigadores podrían obedecer la orden de custodiar el laboratorio para que el Estado se beneficie de las ventas, o bien podrían husmear o incluso explotar este inmenso alijo de tesoros. Entre todas las maravillas científicas que contiene el lugar, hay un objeto que podría resultar peligroso para cualquier mirón imprudente.

Antoine y Marie-Anne han estado experimentando con óxido para probar su teoría de la conservación de la materia. Entre toda la correspondencia que aguarda ser abierta, hay un paquete enviado por un colega: contiene un artefacto de metal oxidado y una carta. Esta última explica que el aparato fue hallado en una vieja tumba romana y podría desacreditar su teoría, puesto que el óxido ha hecho que pierda peso en lugar de ganarlo.

La superficie metálica del objeto está cubierta por pequeños caracteres latinos que datan de tiempos romanos. Si se examina con detalle y minuciosidad, es posible traducir el mensaje, que parece provenir a su vez de un texto griego más antiguo. El artefacto es en realidad una reliquia del *Testamento de Carnamagos*, utilizada para invocar a Quachil Uttaus, El que Camina sobre el Polvo. Si la persona que entra en contacto con el artefacto oculta en su corazón el más ínfimo deseo de morir, sea consciente o inconscientemente, Quachil Uttaus se manifestará cuando esté a solas y la convertirá en polvo.

Si el paquete se abre, en su próxima visita, los investigadores encontrarán el laboratorio cubierto por una densa capa de polvo a pesar de haberse mantenido impoluto hasta el momento. Encuentran pruebas de que alguien ha entrado en el lugar, ¿tal vez el polvo se coló al abrir la puerta? El intruso, un ladrón que esperaba hacerse con el botín, tocó el artefacto, invocó a Quachil Uttaus y se precipitó hacia su propia muerte.

El extraño objeto pronto cobra vida propia. Alguien lo extrae del laboratorio y pasa de mano en mano por todo París, dejando un rastro de polvo a su paso. Los investigadores podrían llegar a usarlo para deshacerse de sus enemigos o empeñarse en negar sus malos designios. Mucha gente en este mundo de locos desearía desaparecer para siempre y huir del terror que los rodea...

¿QUIÉN TEME A LA OSCURIDAD? (1793)

Los investigadores acuden al Pirineo francés durante el invierno de 1793-1794 para defender a la República de sus vecinos españoles y frenar las ansias independentistas de los nativos vascos. Durante su marcha llegan a una aldea de montaña como parte de una pequeña compañía de soldados, en la que pueden haberse integrado por casualidad, si el Guardián lo prefiere. Junto a ellos viaja el ciudadano Moreau, un comisario político con actitudes fanáticas que se dirige hacia los Pirineos occidentales para reunirse con el ejército allí desplegado. El subteniente Pilloy está al mando del destacamento, al menos de manera nominal, puesto que salta a la vista que la situación lo sobrepasa. El pequeño Jacques, un simpático tamborilero, completa la comitiva.

Las tropas republicanas han atravesado la región recientemente, extendiendo consigo su habitual iconoclasia. Un pequeño santuario de piedra está hecho añicos en la entrada del pueblo y la iglesia ha sido presa del salvaje vandalismo de los soldados, que además han exhumado el cadáver consumido de un sacerdote y lo han colgado cómicamente de las vigas. Moreau aprueba su comportamiento.

Una tormenta de nieve impide que el grupo siga avanzando y los soldados se ven obligados a acantonarse en los alrededores del pueblo a la espera de que el tiempo mejore. En la aldea solo hay mujeres, niños y ancianos, ya que los hombres han partido para unirse a las tropas españolas. Se muestran ariscos, hablan únicamente en vascuence, evitan salir una vez se pone el sol y se aseguran de que las casas estén bien iluminadas durante la noche.

Gaueko, el genio vasco de la noche, está activo en el lugar. El santuario de piedra precristiano a la entrada del pueblo lo había mantenido a raya hasta el momento, pero ahora sus visitas se saldan con la desaparición de centinelas franceses noche tras noche. El ejército culpa a los aldeanos, sobre todo después de que un anciano haya sido arrestado por acercarse a los soldados con una espada oxidada. Moreau sugiere tomar represalias ejecutando a los residentes en la villa, comenzando por el viejo. Incapaz de reaccionar, Pilloy acaba por volarse los sesos. Otros eventos acontecidos en el lugar podrían ser: la desaparición del sacerdote colgado de las vigas (enterrado en secreto por dos soldados con inclinaciones religiosas) y la de Jacques, a quien encuentran en estado catatónico después de ver a Gaueko al salir una noche.

La espada oxidada, ahora en posesión de Moreau, es el arma más efectiva que encontrarán los investigadores. Proviene de una tumba de piedra que hay en la iglesia, en la que yace enterrado el héroe legendario de la villa. Si se unen las piezas rotas de la tapa que cubre el sarcófago, puede verse una imagen del campeón empuñándola para enfrentarse a la criatura. El viejo tan solo intentaba entregarla para que se usara contra el monstruo... Una luz intensa, como la de una aldea en llamas, también conseguirá desterrar a Gaueko.

El sonido de un tamborileo en la distancia despierta a los investigadores una noche. Al seguir el rastro de huellas que hay en la nieve, encuentran a Jacques, que toca el tambor con expresión ausente, ante la cabaña de un pastor. En su interior están los soldados desaparecidos, desnudos y colgados por los pies en las paredes del edificio. Mientras los recién llegados observan la escena con horror, se desata una tormenta que trae consigo a la bestia.

La criatura sin forma es en realidad un vástago de Tsathoggua que había quedado apresado bajo el altar precristiano. Su aspecto oscuro y amorfo dio lugar a la leyenda del genio de la noche. Si los investigadores logran matarlo, el cielo se despejará al amanecer.

RATONES DE BIBLIOTECA (1794)

Uno de los investigadores se despierta al oír un estruendo de golpes en la puerta.

—¡Dejadme entrar, os lo ruego!

La persona que grita en la entrada es Pierre Dumoins, un compañero de armas junto al que ha librado docenas de batallas. Está histérico, con los ojos cubiertos de lágrimas y pide cobijo de manera desesperada.

—¡Jamás imaginaríais lo que me han obligado a leer! ¡Está todo en mi cabeza! ¡Y no...! ¡No quiere salir!

Un grito rasga la noche y momentos después un grupo de revolucionarios echa abajo la puerta. Pierre, en pleno ataque de pánico, ataca al investigador acusándolo de haberlo traicionado. Los intrusos lo sacan a rastras a la calle mientras los chillidos del lunático se pierden en la noche.

Dumoins ha sido víctima de un insecto de Shaggai y la posesión del shan lo ha conducido a la locura. Ha escapado de su control en un momento de lucidez; pero ahora que los agentes revolucionarios al servicio de los alienígenas lo han atrapado, se tomarán su tiempo para acabar con él.

Estos insectos son los responsables de que casi un millón de libros hayan sido confiscados por el gobierno revolucionario; aunque, por supuesto, nadie lo sabe. Los volúmenes, provenientes de las bibliotecas de la Iglesia y la aristocracia, se custodian en la Biblioteca Nacional, donde los ciudadanos controlados por los shan llevan a cabo sus investigaciones.

Seguir a los secuestradores obsequiará a los investigadores con un desagradable látigo neural, mientras que preguntar a los oficiales revolucionarios los conducirá a un callejón sin salida: no saben nada acerca de un tal Pierre Dumoins. El hogar del desgraciado, que los investigadores han visitado en alguna ocasión, es un portal a la locura. Las habitaciones traseras están tan llenas de polvo que su existencia parece haber sido olvidada, mientras que el recinto principal se encuentra cubierto por desechos humanos acumulados durante meses y cientos de extraños volúmenes. Los tomos provienen de la abadía de Cluny. Han sido requisados recientemente por la Biblioteca Nacional.

Los vecinos dan la bienvenida a los investigadores, felices de que al fin alguien se haya hecho cargo *del loco*. Hablan de los gritos inconscientes de Dumoins en plena noche, así como de sus idas y venidas cargado de libros. Si se los presiona, alguno mencionará también los *murciélagos* que se oían volar en el ático; aquellos que los han visto temblarán al describirlos como insectos retorcidos.

En la Biblioteca Nacional, las solicitudes de los investigadores son denegadas de inmediato. Presionar a los empleados no reportará ningún beneficio, puesto que los revolucionarios bajo el control de los insectos les tenderán una emboscada. Incluso podrían arriesgarse a que un shan los posea y uno o más investigadores queden a su servicio. Durante la noche, las salas de lectura se convierten en un hervidero de actividad, puesto que los esclavos humanos se dedican a leer las pilas de tomos acumulados siguiendo las órdenes de sus señores. Mientras tanto, los insectos alienígenas aletean en el techo. Hay un total de cinco, aunque el número de lectores deberá ajustarse al de los investigadores.

Los shan destruirán la mente de todos los humanos que sean necesarios hasta que obtengan el conocimiento secreto que tanto ansían. Los investigadores pueden enfrentarse a ellos o alertar al gobierno revolucionario de las investigaciones católicas que se están llevando a cabo. Solo queda una duda: ¿hasta dónde llega el control de los insectos de Shaggai?

AYUDAS
DE JUEGO

Ayuda de juego: Reinado 1

Informe del capitán Louis Malon

Hemos logrado lo inconcebible: el monstruo Fenalik ya no se encuentra entre nosotros. Sus abominables posesiones yacen ahora hechas trizas o han sido confiscadas en nombre de Su Majestad.

El asesino de Poissy no volverá a sembrar el terror; todo gracias a la labor de seis valientes que siguieron los pasos de esa diabólica criatura hasta su cubil. ¡Bendito sea el Altísimo! ¡Los soldados del ejército francés no temen alzarse en armas cuando llega el momento, y así se lo hemos hecho saber a esos necios de la policía!

No puedo creer que haya acabado, que haya funcionado, que algo bueno pueda brotar de este río de sangre. Y no puedo creer que estas pesadillas cesen algún día, pero condenarlas por escrito a una hoja en blanco quizás pueda ayudarme.

Todo cuanto expongo en estas páginas es cierto. Lo creas o no lo creas, esa no es mi elección, yo no tengo alternativa. Al igual que tampoco nos la dejó el capitán Malon cuando en junio de 1789 nos ordenó investigar aquellos asesinatos. Nuestro éxito le reportó grandes glorias, aunque a la larga solo sirvió para condenarlo.

Él nunca presencié el horror, el verdadero horror de todo aquello de lo que fuimos testigos, de todo aquello que nos vimos obligados a hacer. Intentamos explicárselo, pero prefirió ocultar la verdad tras un muro inexpugnable en lugar de enfrentarse a ella. Me pregunto si cambió de opinión antes de que la hoja de la guillotina cayera sobre su cuello. Ojalá hubiera sido el mío.

Ayuda de juego: Reinado 3

**¿QUÉ ES EL
TERCER ESTADO?**

1. ¿Qué es el tercer estado?

¡TODO!

2. ¿Qué ha sido hasta ahora en el orden político?

¡NADA!

3. ¿Qué pide?

**¡LLEGAR A
SER ALGO!**

Ayuda de juego: Reinado 4

**¿QUÉ ES EL
TERCER ESTADO?**

1. ¿Qué es el tercer estado?

¡TODO!

2. ¿Qué ha sido hasta ahora en el orden político?

¡NADA!

3. ¿Qué pide?

**¡LLEGAR A
SER ALGO!**

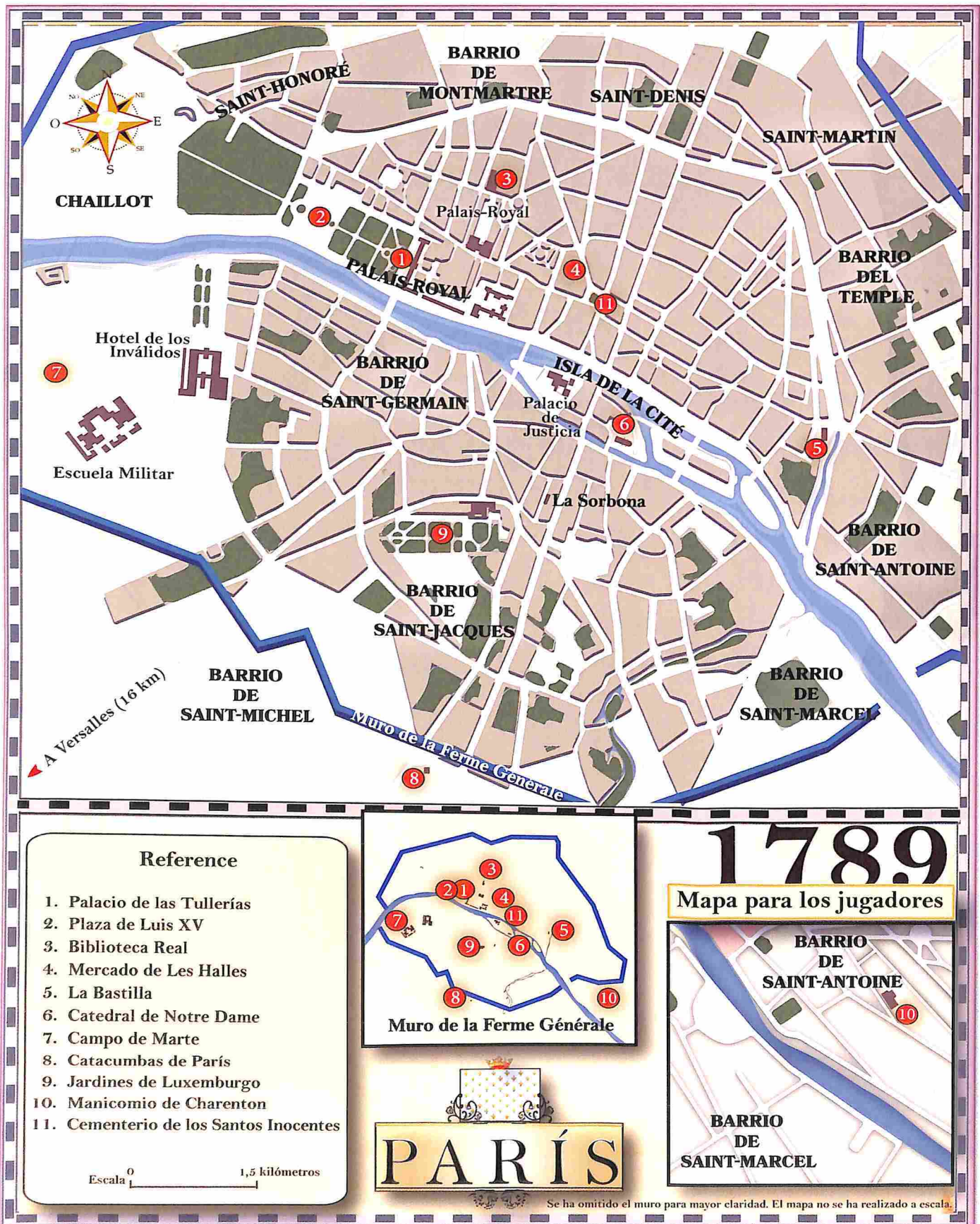


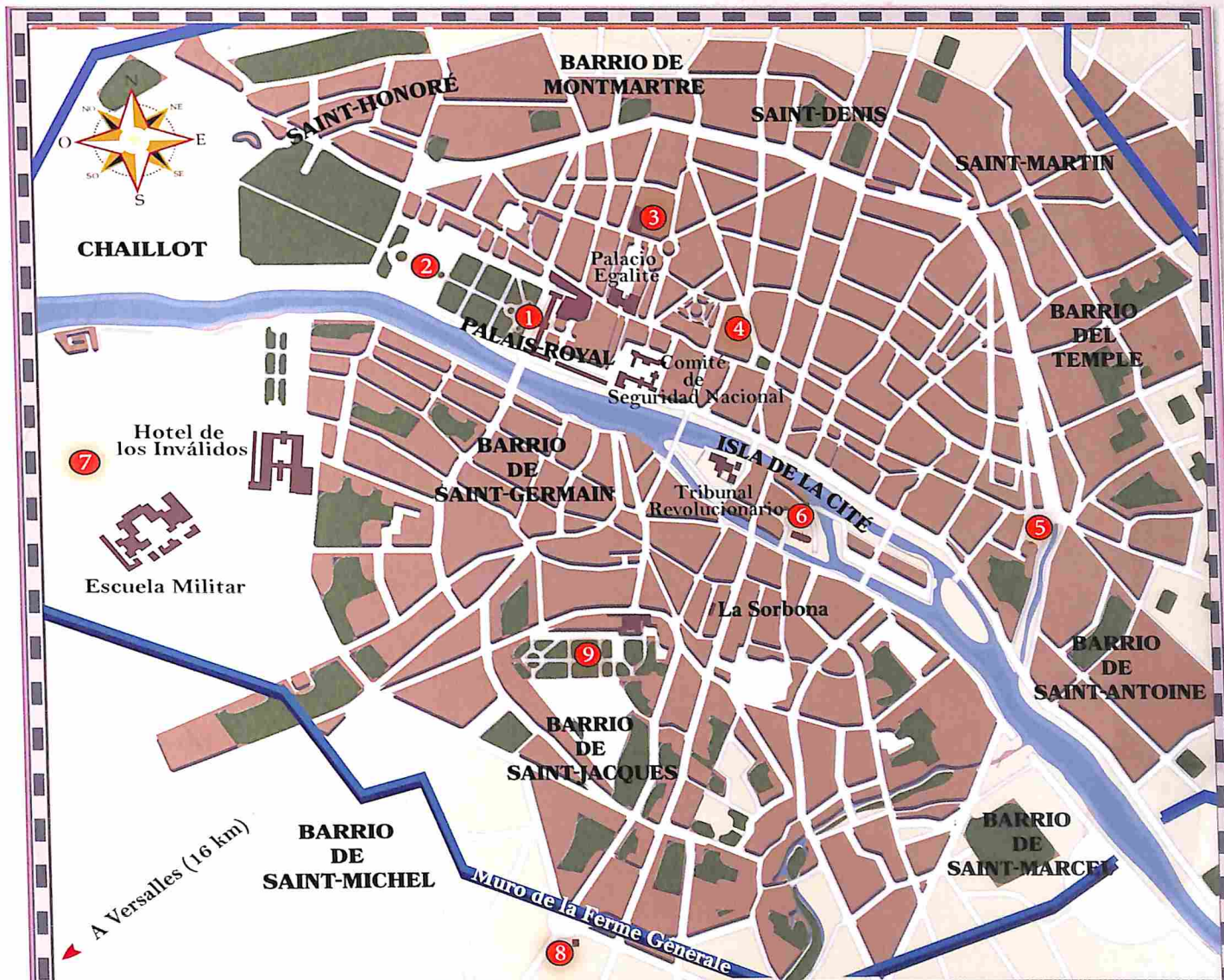
emos renegado de la obra del Señor. Los abusos de la Inquisición perpetúan las sangrientas maquinaciones de Satán y condenan al hombre al más oscuro de los abismos del alma, una extensión infernal, oculta tras las estrellas, que eclipsa la luz de los cielos. En ese reino sin noche gobierna **el ángel caído Azotottal**, un engendro de maldad suprema, adorado con **sacrificios de sangre por los aztecas**.

Si diez mil almas le son ofrendadas al temible diablo más allá de las estrellas en el plazo de un año, abierta su carne con una hoja marcada por el infame sello circular, **el infierno de la noche eterna** rasgará la tierra. El cielo nos habrá sido arrebatado para siempre.

Tan solo una melodía más lejana que el canto de los ángeles puede exorcizar al mayor y más terrible de los demonios, **superior en jerarquía al propio Lucifer**. El mártir que haya escuchado la Música del Más Allá debe ofrecerse en sacrificio, tal como hiciera el hijo de Dios en la cruz, para que la labor de Azotottal sea revertida y el acceso a los verdes pastos de la tierra le sea denegado a la abyecta y vergonzosa abominación.

Ayuda de juego: Reinado 6





Leyenda

1. Convención Nacional
2. Plaza de la Revolución
3. Biblioteca Nacional
4. Mercado de Les Halles
5. Plaza de la Bastilla
6. Catedral de Notre Dame
7. Campo de Marte
8. Catacumbas de París
9. Jardines de Luxemburgo
10. Manicomio de Charenton

Escala 0 1,5 kilómetros



Muro de la Ferme Générale



1794

Mapa para los jugadores



Se ha omitido el muro para mayor claridad. El mapa no se ha realizado a escala.

THIERRY RENAULT

Serjant (sargento), 34 años

FUE 65 CON 80 TAM 60 DES 55 INT 75
 APA 65 POD 80 EDU 80 COR 80 PV 14
 BD: +1D4 Corp: 1 Mov: 8 PM: 16 Suerte: 60

COMBATE

Pelea 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Pistola de chispa* 90% (45/18), daño 1D6+1

Sable 70% (35/14), daño 1D8+1+1D4

Esquivar 50% (25/10)

* 1 disparo cada 4 asaltos.

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 90% (45/18),
 Armas de fuego (Fusil) 65% (32/13),
 Combatir (Espada) 70% (35/14),
 Crédito 30% (15/6), Derecho 55% (27/11),
 Descubrir 65% (32/13), Equitación 50% (25/10),
 Escuchar 55% (27/11), Intimidar 40% (20/8),
 Lanzar 25% (12/5), Orientarse 40% (20/8), Otras
 lenguas (latín) 45% (22/9), Persuasión 60% (30/12),
 Primeros auxilios 30% (15/6), Psicología 15% (7/3),
 Saltar 25% (12/5), Seguir rastros 20% (10/4),
 Sigilo 30% (15/6), Supervivencia 40% (20/8),
 Tregar 30% (15/6)

TRASFONDO: PARÍS, JUNIO DE 1789

* Descripción personal: Ancho de espaldas y con sobrepeso, con pelo canoso.

* Ideología/Creencias: Opinas que la monarquía de Luis XVI debería sustituirse por una monarquía constitucional, a imitación del modelo inglés, de modo que un parlamento electo pueda frenar el poder absoluto del rey. Por supuesto, dicho parlamento debería estar compuesto por aquellos mejor preparados para guiar al pueblo gracias a sus derechos de nacimiento y su posición social: la aristocracia.

* Allegados: Adoras a tu esposa Marguerite, que ha logrado salir adelante con poco más que nada. Ahora comparte tu prosperidad y recientemente ha dado luz a dos hijas, a las que consientes todos sus caprichos.



* Rasgos: Eres prudente, sigues a rajatabla las órdenes del capitán Malon y has sido condecorado por tu sensatez a la hora de liderar a las tropas.

* Lesiones y cicatrices: Tienes una herida de bala a medio curar en la mejilla izquierda (un recuerdo de las escaramuzas contra los neerlandeses).

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

* Beaumains: Trabajador, pero es imposible saber lo que está pensando.

* Dupois: A pesar de sus problemas con la bebida, es de absoluta confianza cuando está sobrio. La muerte de su esposa ha sido un duro golpe para él.

* Pressi: Un joven romántico que algún día conseguirá que lo maten. Tendremos suerte si no nos arrastra a todos a la tumba.

* Babin: Un soldado fiel y leal. Desde que resultó herido en combate, hace labores de mensajero.

* Hugel: Explorador, saqueador y proveedor de primera, pero un soldado terrible.

MICHEL BEAUMAINS

Soldat (soldado), 29 años

FUE 90 CON 50 TAM 80 DES 50 INT 70
 APA 45 POD 60 EDU 60 COR 60 PV 13
 BD: +1D6 Corp: 2 Mov: 8 PM: 12 Suerte: 50

COMBATE

Pelea 80% (40/16), daño 1D3+1D6

*Mosquete de chispa** 55% (27/11), daño 1D10+4

Bayoneta 75% (37/15), daño 1D8+1+1D6

Esquivar 50% (25/10)

* 1 disparo cada 4 asaltos.

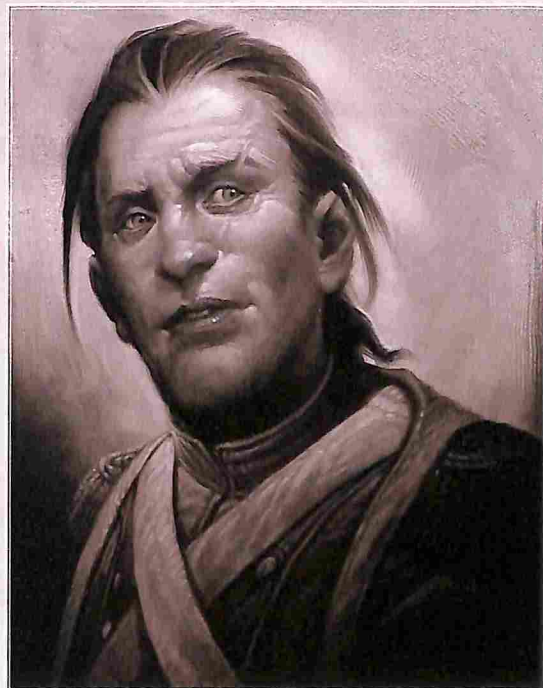
HABILIDADES

Armas de fuego (Fusil) 55% (27/11),
 Charlatanería 50% (25/10), Combatir
 (Lanza) 75% (37/15), Crédito 20% (10/4),
 Derecho 25% (12/5), Descubrir 55% (27/11),
 Equitación 50% (25/10), Escuchar 35% (17/7),
 Historia 35% (17/7), Intimidar 20% (10/4),
 Lanzar 45% (22/9), Mecánica 20% (10/4),
 Naturaleza 50% (25/10), Otras lenguas
 (latín) 12% (6/2), Persuasión 50% (25/10), Primeros
 auxilios 60% (30/12), Psicología 20% (10/4),
 Saltar 30% (15/6), Seguir rastros 60% (30/12),
 Sigilo 20% (10/4)

TRASFONDO: PARÍS, JUNIO DE 1789

* Descripción personal: Eres alto y delgado, tiendes a encorvarte de hombros y bajar la cabeza para no destacar.

* Ideología/Creencias: La situación actual de Francia es lamentable. Si ha de recuperar su gloria pasada, es preciso que el tercer estado (el pueblo llano) desafíe la monarquía absoluta de Luis XVI. Y si quienes ostentan el poder se niegan a compartirlo, quizá sea necesario recurrir a la violencia. Como firme partidario de Rousseau, crees que el pueblo de Francia solo será realmente libre si se gobierna a sí mismo. Procuras no airear esta opinión en el cuartel; de hecho, solo te alistaste para poder cuidar de tu anciano padre y evitar que muriese de inanición. No obstante, si estás dispuesto a debatir sobre política con personas de tu confianza.



* Allegados: Cuidas de tu anciano padre, Remi, un sencillo granjero que ha quedado lisiado tras una vida de arduo trabajo. Has conseguido que deje Nanterre y se traslade para vivir contigo en París. Sin tu ayuda, moriría pronto.

* Rasgos: Inteligente, leal, con opiniones políticas fundamentadas y buen ojo para cazar cualquier oportunidad.

* Lesiones y cicatrices: Perdiste un ojo en una pelea de bar en Charenton, uno de los distritos periféricos de París (conocido, ante todo, por su manicomio). La «gente» dice que todo el barrio está loco.

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

* Sargento Renault: Es un buen hombre, pero por desgracia sigue órdenes de las personas equivocadas.

* Dupois: Un viejo campesino cascarrabias que se niega a ver las carencias de su rey.

* Pressi: Alegre y de carácter agradable, pero persigue una causa perdida.

* Babin: Es un crédulo por seguir confiando en la monarquía. Tiene cerebro, pero se niega a usarlo.

* Hugel: Un prudente bretón y, como todos los bretones, un camarada de la causa revolucionaria.

JEAN DUPOIS

Soldat (soldado), 49 años

FUE 80 CON 90 TAM 70 DES 45 INT 60
 APA 40 POD 55 EDU 40 COR 55 PV 16
 BD: +1D4 Corp: 1 Mov: 8 PM: 11 Suerte: 55

COMBATE

Pelea 85% (42/17), daño 1D3+1D4

Cuchillo 85% (42/17), daño 1D4+2+1D4

*Mosquete de chispa** 60% (30/12), daño 1D10+4

Bayoneta 30% (15/6), daño 1D8+1+1D4

Esquivar 40% (20/8)

** 1 disparo cada 4 asaltos. Porta un mosquete con bayoneta y un gran cuchillo de carnicero.*

HABILIDADES

Armas de fuego (Fusil) 60% (30/12),
 Cerrajería 55% (27/11), Combatir (Lanza) 30% (15/6),
 Conducir carruaje 50% (25/10), Crédito 20% (10/4),
 Descubrir 45% (22/9), Equitación 50% (25/10),
 Escuchar 55% (27/11), Intimidar 55% (27/11),
 Juego de manos 60% (30/12), Lanzar 60% (30/12),
 Mecánica 25% (12/5), Nadar 40% (20/8),
 Persuasión 15% (7/3), Primeros auxilios 30% (15/6),
 Psicología 20% (10/4), Saltar 20% (10/4),
 Sigilo 70% (35/14), Trepas 20% (10/4)

TRASFONDO: PARÍS, JUNIO DE 1789

** Descripción personal:* Eres arisco y terco como una mula y procedes de una familia de campesinos de la Gascuña. Hace 25 años te alistaste en el ejército para huir de una vida de monotonía y sacrificio en los campos. Tu carácter hosco y tus problemas con la bebida han conseguido que nunca hayas dejado de ser un soldado raso. Sin embargo, cuando estás sobrio, sabes cómo obedecer órdenes.

** Ideología/Creencias:* Eres un devoto monárquico que cree en el derecho divino del rey de Francia. No tienes tiempo para andar con tonterías revolucionarias.

** Allegados:* La única persona a la que has amado en la vida, tu esposa Sylvie, con la que contrajiste matrimonio



hace dos décadas, falleció el año pasado. Murió de cólera a causa de los efluvios que emanaban del cementerio de los Santos Inocentes, donde la tierra está saturada de cadáveres. Tu carácter te impide forjar nuevas amistades. De hecho, prefieres la compañía de los animales a la de los hombres.

** Rasgos:* Cuando has tomado una decisión, nada puede hacerte dudar. Aún no eres viejo, pero te comportas como si lo fueras. Ya decía tu madre que habías nacido siendo un anciano.

** Lesiones y cicatrices:* Tienes el rostro marcado por la viruela, enfermedad que contrajiste durante la infancia.

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

** Sargento Renault:* Un buen superior, se ha ganado tu respeto.

** Beaumains:* Loco y peligroso.

** Pressi:* Un jovencuelo idiota.

** Babin:* Tan optimista que dan ganas de tirarse de los pelos.

** Hugel:* Nunca regatees con él.

CHRISTOPHE PRESSI

Soldat (soldado), 20 años

FUE 65 CON 50 TAM 60 DES 70 INT 50
 APA 85 POD 55 EDU 70 COR 55 PV 11
 BD: +1D4 Corp: 1 Mov: 9 PM: 11 Suerte: 60

COMBATE

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4

*Mosquete de chispa** 85% (42/17), daño 1D10+4

Bayoneta 20% (10/4), daño 1D8+1+1D4

Espada ropera 70% (35/14), daño 1D6+1+1D4

Esquivar 50% (25/10)

* 1 disparo cada 4 asaltos. Porta un mosquete con bayoneta y una espada ropera.

HABILIDADES

Armas de fuego (Fusil) 85% (42/17), Arte/Artesanía (Canto) 70% (35/14), Charlatanería 20% (10/4), Ciencias ocultas 30% (15/6), Combatir (Espada) 70% (35/14), Combatir (Lanza) 20% (10/4), Crédito 20% (10/4), Descubrir 65% (32/13), Encanto 55% (27/11), Equitación 70% (35/14), Escuchar 75% (37/15), Lanzar 35% (17/7), Mecánica 15% (7/3), Otras lenguas (latín) 35% (17/7), Primeros auxilios 30% (15/6), Psicología 20% (10/4), Saltar 70% (35/14), Sigilo 50% (25/10), Tregar 60% (30/12)

TRASFONDO: PARÍS, JUNIO DE 1789

* **Descripción personal:** Aunque naciste en una familia de campesinos, el abate local te adoptó y educó para vestir el hábito algún día. Cuando quedó patente que tu naturaleza apasionada, en combinación con un porte apuesto y galante, no era la más adecuada para servir al Señor, tu patrón te aseguró un puesto en el ejército. Crees estar destinado a grandes cosas, pero tu posición social te impide ascender a los rangos de oficial. No obstante, por lo que dicen Thierry y Michel, los tiempos están cambiando. Sueñas con llegar a capitán o coronel, mejor incluso: ¡saluden al general Pressi, que alcanzó la gloria con sus audaces y temerarias hazañas!

* **Ideología/Creencias:** Crees en el amor y el romance por encima de todas las cosas.



* **Allegados:** Amas a la joven Melodie. Su padre, el conde Benoit, es un hombre orgulloso que te desprecia a causa de tu posición social y no te considera un candidato digno para desposar a su hija. Os dirigís alguna mirada cuando vais a misa los domingos.

* **Rasgos:** Apuesto, galante, carismático y apasionado, haces las cosas al momento. Las consideraciones vienen más tarde, si es que llegan.

* **Lesiones y cicatrices:** Tu cuerpo no tiene cicatriz alguna, pero tu corazón seguirá roto a menos que Melodie logre sanarlo.

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

* **Sargento Renault:** Sigue las normas a rajatabla, pero carece de aspiraciones que lo impulsen a alcanzar la gloria.

* **Beaumains:** Un hombre interesante, sin duda, con ideas peculiares acerca de la igualdad.

* **Dupois:** Una figura trágica digna de lástima. ¿Quién podría culparlo por buscar consuelo en la bebida?

* **Babin:** Un romántico empedernido que desprende *joie de vivre* por los cuatro costados a pesar de tener una mano de madera.

* **Hugel:** Siempre está dispuesto a escuchar las penas ajenas, pero su corazón se vuelve de piedra cuando le pides dinero.

ÉTIENNE BABIN

Sapeur d'infanterie (zapador de infantería), 39 años

FUE 65 CON 55 TAM 75 DES 50 INT 60
 APA 70 POD 70 EDU 50 COR 70 PV 13
 BD: +1D4 Corp: 1 Mov: 7 PM: 14 Suerte: 50

COMBATE

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Pistola de mecha 55% (27/11), daño 1D6+1

Hacha 60% (30/12), daño 1D8+1D4

Esquivar 30% (15/6)

* *1 disparo cada 4 asaltos. Porta una pistola de mecha y un hacha.*

HABILIDADES

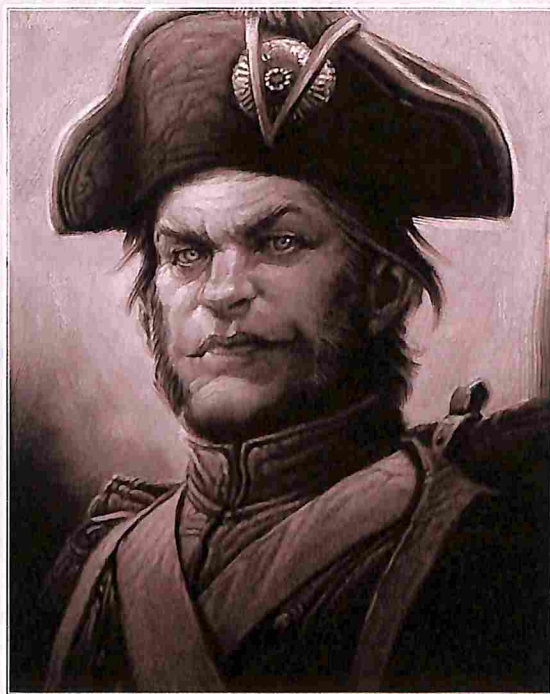
Armas de fuego (Arma corta) 55% (27/11), Armas de fuego (Artillería) 55% (27/11), Charlatanería 50% (25/10), Combatir (Hacha) 60% (30/12), Crédito 25% (12/5), Descubrir 55% (27/11), Equitación 40% (20/8), Escuchar 20% (10/4), Historia 35% (17/7), Intimidar 40% (20/8), Lanzar 45% (22/9), Mecánica 50% (25/10), Naturaleza 50% (25/10), Otras lenguas (latín) 15% (7/3), Persuasión 50% (25/10), Primeros auxilios 40% (20/8), Psicología 40% (20/8), Saltar 45% (22/9), Seguir rastros 60% (30/12), Sigilo 20% (10/4), Trepas 30% (15/6)

TRASFONDO: PARÍS, JUNIO DE 1789

* **Descripción personal:** Eres un hombre ancho, robusto y atractivo que desprende *joie de vivre*. Trabajabas como artillero hasta que perdiste la mano izquierda cuando una carga de pólvora estalló prematuramente e impactó contra ella. Tu aspecto gallardo y porte militar han evitado que seas expulsado del ejército. En su lugar, te alejaron del campo de batalla nombrándote zapador de infantería, por lo que ahora realizas tareas de centinela, transmites mensajes y encabezas los desfiles.

* **Ideología/Creencias:** El ejército ha cuidado de ti y eres un devoto monárquico, ¡a mucha honra! Si alguien tiene que ser el rey, ¡que le aproveche! Total, no se puede hacer nada al respecto. ¿A quién le importa? Es mejor comer, beber y disfrutar de la vida.

* **Allegados:** Adoptaste a un muchacho huérfano que trabajaba como artillero (César) y desde entonces has invertido tus ahorros en ofrecerle unos estudios y enviarlo a la universidad. El chico está completando su formación como



médico en Montpellier. Estás extremadamente orgulloso de él, pero lo echas mucho de menos.

* **Rasgos:** Extrovertido, entusiasta y un *bon vivant* que ve el lado bueno de todo y de todos. Esto hace que los más cínicos te tachen de necio. Sin embargo, tu aspecto y trato agradables te han granjeado el puesto que ahora ocupas. ¿Quién es el necio ahora?

* **Lesiones y cicatrices:** Tu mano izquierda ha sido sustituida por una prótesis de madera y has perdido parte de tu capacidad auditiva como consecuencia de tu trabajo como artillero (Escuchar y Sigilo). Has aprendido a cargar una pistola de mecha a una velocidad sorprendente.

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

* **Sargento Renault:** La nobleza de la sangre siempre sale a relucir.

* **Beaumains:** Piensa demasiado en el futuro y se olvida del presente. Como sueles decir «hoy lo veo, pero en mañana poco creo».

* **Dupois:** Ha sufrido lo suyo, pero va siendo hora de que pase página.

* **Pressi:** Es guapo y consciente de ello. Su carácter temerario será su perdición.

* **Hugel:** Un día sin vino es como un día sin sol para él.

JOSEPH HUGEL

Vivandier (proveedor del ejército), 27 años

FUE 55 CON 75 TAM 50 DES 60 INT 70
 APA 50 POD 70 EDU 20 COR 70 PV 12
 BD: 0 Corp: 0 Mov: 9 PM: 14 Suerte: 60

COMBATE

Pelea 60% (30/12), daño ID3

*Mosquete de chispa** 30% (15/6), daño ID10+4

Bayoneta 20% (10/4), daño ID8+1

Esquivar 40% (20/8)

* *1 disparo cada 4 asaltos. Porta un mosquete con bayoneta, así como una bolsa con provisiones y herramientas.*

HABILIDADES

Armas de fuego (Fusil) 30% (15/6), Arte/Artesanía (Cocina) 70% (35/14), Combatir (Lanza) 20% (10/4), Conducir carreta 30% (15/6), Crédito 20% (10/4), Descubrir 70% (35/14), Disfrazarse 65% (32/13), Encanto 50% (25/10), Equitación 30% (15/6), Escuchar 55% (27/11), Juego de manos 70% (35/14), Lanzar 40% (20/8), Mecánica 15% (7/3), Persuasión 70% (35/14), Primeros auxilios 50% (25/10), Psicología 45% (22/9), Saltar 55% (27/11), Sigilo 70% (35/14), Preparar 40% (20/8)

TRASFONDO: PARÍS, JUNIO DE 1789

* **Descripción personal:** De complexión pequeña, recia y morena, como un verdadero campesino bretón.

* **Especial:** Tu verdadero nombre es Martine Hugel, aunque en estos momentos te estás haciendo pasar por tu marido. Joseph trabajaba como *vivandier* en el ejército, un soldado encargado de conseguir provisiones para las tropas. Obtuvo el privilegio de un agente del rey, mientras que tú te encargabas de vender comida, bebida y pequeños lujos (tabaco, papel, tinta, polvos para blanquear las pelucas, etc.). Joseph resultó herido y volvió a su hogar en la aldea de Quimper, en la Bretaña, para recuperarse. Invertisteis todos vuestros ahorros en su cuidado, pero no sirvió de nada, puesto que al final hubo que amputarle una pierna. Fue entonces cuando se te ocurrió la idea de suplantarle. Joseph informaría de estar listo para volver al servicio activo y pediría el traslado a un nuevo regimiento. Luego, solo tendrías que ocupar su lugar disfrazada de soldado. Tu hermana Térèse te acompaña haciéndose pasar por tu esposa.



* **Ideología/Creencias:** Como todo buen bretón, te opones a la monarquía. Te encantaría ver que tu querida Bretaña vuelve a ser independiente, un derecho que perdió durante la «Guerra Loca» que libró contra Francia en 1488.

* **Allegados:** Adoras a tu marido cojo (Joseph) y a tu hermana (Térèse), siempre llena de alegría.

* **Rasgos:** Eres una regateadora nata, buena cocinera y siempre sabes dónde obtener provisiones. Por supuesto, también sabes cómo mantener tu disfraz.

* **Lesiones y cicatrices:** No tienes heridas ni cicatrices. Procuras mantenerte alejada de otros bretones, no sea que alguno de ellos conozca al verdadero Joseph Hugel (que debería tener una pierna de madera).

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

* **Sargento Renault:** Un hombre inteligente que aprecia tu valía.

* **Beaumains:** Un revolucionario que comparte tus ideas acerca de la necesidad de un nuevo orden.

* **Dupois:** Puede que sea más terco que una mula, pero lamentas la muerte de su esposa.

* **Pressi:** Joven, galante y romántico. ¡Sus pequeños escarceos amorosos son tan adorables!

* **Babin:** Es alegre y optimista, pero no tiene un pelo de tonto. Muestra una dedicación absoluta por su hijo adoptivo (César).

ÍNDICE

A

Aceline Simon	81
Administración municipal, la	14
Aristócratas.....	16, 23, 32, 39, 46, 69, 78, 80, 90, 102
Armas	17,
Arresto, el.....	48
Asalto, el.....	46
Asamblea Nacional.....	14, 52, 57, 97
Azathoth.....	19, 46, 62, 70, 71, 75, 76, 78, 85, 96,

B

Bastilla, La.....	50, 97, 108
Bibliografía	97

C

Ça ira	23
Calendario republicano.....	100
Calle Feydeau	80
Capitán Louis Malon.....	8, 9, 11, 18, 27, 62, 65
Catacumbas	26, 27, 63, 65
Cazador espectral.....	96
Céline Bessette	19, 76, 81, 91
Cementerio, el	23
Cena, la	39
Clase social	105
Combinación con la campaña del Orient Express.....	7
Comité de Salvación Pública.....	59, 61, 64, 77, 78
Cómo utilizar esta aventura.....	8
Conde Benoît.....	19, 61
Conde Fenalik	8, 18, 25, 32, 75, 92
Corredor de los cráneos, el.....	65
Cronología de la Revolución francesa.....	97

D

Danza de la muerte, la.....	42
Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano.....	52
Delfín.....	19, 30, 34
Dietrich Zann.....	19, 41, 76, 80, 83, 91
Dinero y propiedades	107
Doctor Lucien Rigault.....	18, 24, 91
Dramatis personae.....	18

E

Ejército, el.....	16
-------------------	----

F

Fenalik: Nota sobre coherencia narrativa	48
Festival del Ser Supremo, el	63, 71, 76, 85, 86, 100

G

Gastar puntos de Suerte en aventuras independientes.....	24
Gaston Moreau.....	80, 112
Grabado a fuego.....	8
Guardia Nacional.....	50, 57, 68
Guarnición de París.....	16, 57
Guillotinos.....	65, 94
Gul que antaño fuera Guillaume	18, 27, 62, 66, 83, 85, 86, 92
Gules del banquete.....	94

H

Hieronymus Zann..... 19

I

Ideas para aventuras 108
Imprenta..... 27
Información para el Guardián 8
Información para el Guardián: Segunda Parte.....62
Ingresos 106
Introducción para los jugadores: Prólogo de 1794.....21
Investigadores..... 15
Investigadores de reserva 51
Investigadores, El destino de los 59

J

Juramento del Juego de Pelota 50

L

Lacayos de Fenalik..... 92
Ley y orden durante la Revolución..... 68
Louis Héron 68, 74, 76, 77, 78, 81, 84, 85, 95
Luis XVI 19, 30, 57, 59

M

Mansión (conde Fenalik)..... 36
María Antonieta..... 19, 30
Marsellesa, la 57
Maximilien Robespierre..... 59, 61, 62, 63, 64, 68, 71, 72,
76, 77, 78, 79, 86, 99, 100, 102
Melodie Benoît..... 19, 32, 81
Misión, la 35
Monsieur Raymond..... 18, 28
Muro de la Ferme Générale..... 29, 57
Música del Más Allá 83, 84

N

Necker 50, 56, 57
Notas sobre coherencia narrativa 11

O

Ocupaciones 103

P

París 1789: La vida cotidiana..... 11
París durante los días del Terror 64
Parisinos, los..... 13
Plaga blanca, la 61
Plan de ataque, el 42
Plaza de la Revolución.....23, 59, 63, 69, 72,
78, 85, 86
Poissy 35
Policía secreta 68, 95
Precio del pan, el..... 14
Precios 107
Protovampiros..... 93
Pueblo llano 90

R

Registro, el 45
Rumores entre la aristocracia..... 32
Rutina de París, la 12

S

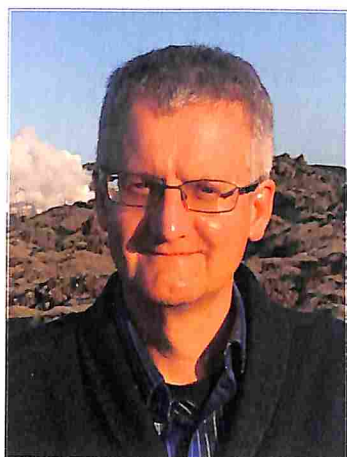
Santo Padre Desollado 39
Soldados..... 16, 90, 105
Sótano, el (conde Fenalik) 38, 41, 46

T

Teatro Feydeau 81, 83
Trono de Azathoth..... 85

V

Vacío supremo, el..... 75
Valor del dinero, el..... 14
Versalles 29
Víctimas de la guillotina, las..... 61
Vida política, la 14



MARK MORRISON reside en Australia y hace eones que escribe para *La llamada de Cthulhu* (desde 1986, para ser exactos). Siente un profundo agradecimiento hacia Chaosium, los Guardianes y todos los jugadores que le han abierto las puertas a una larga carrera como guionista y editor de juegos para Atari, Robot Circus, THQ y otros desarrolladores. Su visita a las catacumbas de París en 2012 lo cambió para siempre...



PENELOPE LOVE es una escritora australiana de novela, relato y aventuras para *La llamada de Cthulhu*. Entre sus publicaciones más recientes se encuentran relatos para las antologías *She Walks in Shadows*, *Heroes of Red Hook* y *Madness on the Orient Express*. Su obra más reciente recoge las alocadas aventuras de *The Three Dungeoneers*. En la actualidad trabaja en *The Curse of Seven*, una campaña para *Cthulhu by Gaslight*.



JAMES COQUILLAT es escritor, diseñador de juegos y traductor de francés originario de Melbourne (Australia). Cuando no observa su última pifia con ojos vidriosos o tiembla de terror ante un monstruo final, James escribe frenéticamente para proyectos como *Armello* o *El Reinado del Terror*.



DARREN WATSON es archivista, así que pasa gran parte de su tiempo enterrado entre tomos blasfemos. También es un veterano jugador de rol y ha colaborado en otros proyectos de Chaosium como *Horror en el Orient Express* y *Terror austral*. El horror cósmico de H. P. Lovecraft constituye un reconfortante contraste con su trabajo cotidiano.



La llamada de
CTHULHU™

EL REINADO DEL TERROR

LAS SOMBRAS DE LOS MITOS ENTRE LOS HORRORES DE LA REVOLUCIÓN

La muchedumbre se apiña pidiendo sangre en respuesta al chasquido incesante de la infame guillotina ...

Una época de revueltas, intriga y horror en un país dividido. Mientras los ricos disfrutan de los privilegios que les concede la fortuna, los pobres no tienen una hogaza de pan que llevarse a la boca. Aquí, donde la rabia y la ira alzan sus voces en contra de la injusticia, prenderá la chispa que unirá al pueblo para expulsar las tinieblas del Antiguo Régimen en busca de un mañana en el que brille la esperanza. No obstante, esas mismas ilusiones quedarán truncadas cuando el Terror descienda sobre Francia y la guillotina exija cada vez más sangre.

El Reinado del Terror es una aventura en dos partes ambientada en la Revolución francesa. Puede jugarse como una breve campaña independiente o como interludio histórico para la campaña *Horror en el Orient Express*.

- ⑨ Primera Parte: 1789. Rodeados por los primeros estallidos de la Revolución, los investigadores deberán descender a las catacumbas de París y hacer frente a las tribulaciones de la vida cortesana, donde el libertinaje y la crueldad dan vida a sus propios horrores.
- ⑨ Segunda Parte: 1794. En pleno auge del Terror, los investigadores se ven inmersos en una conspiración en la que espías y dobles agentes dan caza a cualquier elemento que pueda desestabilizar el Nuevo Régimen. Atrapados en medio del caos y los peligros que asolan París, deberán encontrar el modo de detener una pesadilla que podría sumergir a Francia y al resto de Europa en la más absoluta oscuridad.

Como campaña independiente, este libro aporta toda la información histórica necesaria para que el Guardián pueda dar vida a los días de la Revolución. Junto con nuevas ocupaciones para los investigadores, también incluye ideas para la creación de nuevas aventuras que permitirán prolongar la partida y construir una campaña más larga e inmersiva.

Como parte de *Horror en el Orient Express*, se convierte en una ayuda de juego con vida propia, emocionante y llena de acción. Los jugadores se trasladarán a la época en la que el abominable conde Fenalik se encontraba en la cúspide de su poder, introduciendo una nueva perspectiva a la campaña principal.

Este suplemento incluye seis investigadores pregenerados y listos para usar, una cronología detallada de la Revolución francesa y bellos mapas a todo color de París, Versalles y otras ubicaciones de interés, así como una selección bibliográfica para expandir las lecturas y profundizar en la documentación acerca de la época.

¡Libertad, igualdad, fraternidad!

EDGE
STUDIO



EDGE-STUDIO.NET

EL REINADO DEL TERROR
SKU : ESCTH07ES
EAN : 8435407628182



8 435407 628182